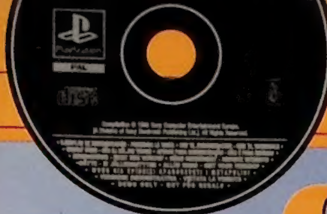


NY TIDNING MED PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

GRAN TURISMO, ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, DISCWORLD 2 & COOL BOARDERS 2



Svenska PlayStation Magasinet Nr. 2

COOL BOARDERS 2

ROLIGARE ÄN VINTER-OS?

RESIDENT EVIL 2

KALLA KÅRAR

NEED FOR SPEED III
MASTERS OF TERAS KASI
JET RIDER 2
RASCAL
EVERYBODY'S GOLF
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE
WARGAMES
AIRONAUTS
MAXIMUM FORCE
DARK OMEN
THEME HOSPITAL
NBA FASTBREAK
DEATHTRAP DUNGEON



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 2 • 1998

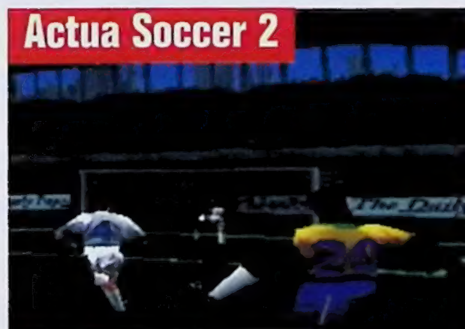
PRIS: 59 KRONOR [INKLUSIVE MOMS]

Inledning

På månadens CD

PlayStation-Magasinets andra CD innehåller inte mindre än fem spelbara demo-versioner. Plus två exklusiva förhandsvisningar.

















Actua Soccer 2 — **Spelbar demo**
Gremlins suveräna uppföljare är kanske det bästa fotbollsspelet till PlayStation hittills. Avgör själv.

Judge Dredd — **Spelbar demo**
Vissa spel går bara ut på att skjuta sönder elaka robotar med laserpistoler. *Judge Dredd* är ett sådant.

Formula Karts — **Spelbar demo**
Formula 1 '97 möter *Mario Kart 64*. Eller något i den stilen.

Rosco McQueen — **Spelbar demo**
Det brinner, det brinner, skynda dig att släcka.

Discworld 2 — **Spelbar demo**
Nya äventyr i Terry Pratchetts tecknade fantasivärld.

Cool Boarders 2 — **Rullande demo**
Är det verkligen så mycket bättre än originalet? Se efter själv.

Gran Turismo — **Rullande demo**
Världens bästa bilspel kommer inte hit förrän i juni, men redan nu låter vi dig titta närmare på det.

Antalet PlayStation-ägare växer för varje dag som går och vi gör vårt allra bästa för att tillfredsställa er alla. I andra numret av Sveriges enda renodlade PlayStation-tidning berättar vi om några av de spel som kommer att förgylla våren och sommaren.

Det spel vi har ägnat allra mest tid åt den senaste månaden är *Resident Evil 2* och vi kan redan nu garantera att du som gillade originalet kommer att bli minst lika nöjd med uppföljaren, som är både större, snyggare och läskigare.

Gran Turismo är en annan titel att lägga på minnet. På månadens CD finns en rullande demoversion och i sommar kommer det färdiga spelet till Sverige. Det har redan sålts i över en miljon exemplar i Japan och hunnit utses till det bästa bilspelet genom tiderna. Och vi är nog beredda att hålla med. En längre smygtitt på spelet kommer inom kort följt av en recension i ett av våra sommarnummer.

I väntan på dessa blivande klassiker spelar vi *Cool Boarders 2*, *Bushido Blade* och *Bloody Roar*. Och hoppas att ni läser våra recensioner och förstår varför.

Trevlig läsning,
Redaktionen

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08 - 672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB, 112 86 Stockholm, tel: 08 - 652 84 00

Redaktion
Redaktör: **Tobias Bjarneby**
Formgivning: **Anna Clason, Lena Laurén**
Korrektur: **Mats Jonsson**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare
Daniel Grigorov
Martin Johansson
Micke Weichbrodt
Robert Weichbrodt
Petter Andersson

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Lam Tang, Steve Bradley, Mike Goldsmith, Lisa Morris, Milos Coppock,
Alvin Weetman, Andrew Collins, Vicki West, Keith Stuart, Steve Faragher, Andy Butcher, Zy Nicholson, Tim Weaver, Paul Pettengale, Nick Veitch, Geidon, Kibblewhite, Les Ellis, Nicolas Di Costanza, Collin Campbell

Produktion
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahula**

Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08 - 692 01 34
Patrik Helin, tel: 08 - 692 01 31
Per Karlsson, tel: 0470 - 70 31 12







Need for Speed III



Jet Rider 2

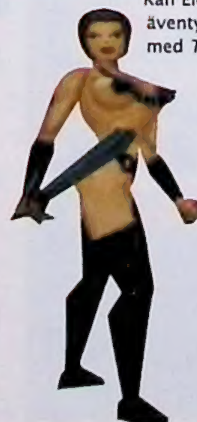


NBA Fastbreak

LOADING

SMYGTITTAR







Star Wars: Masters of Teräs Käsi



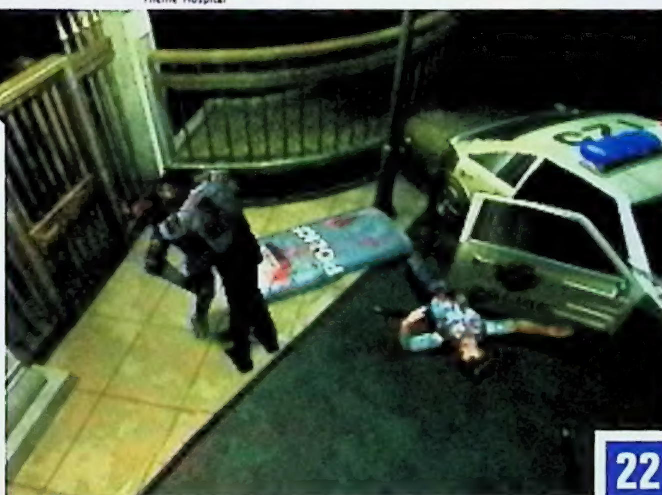
Theme Hospital



Cool Boarders 2



Everybody's Golf



Resident Evil 2

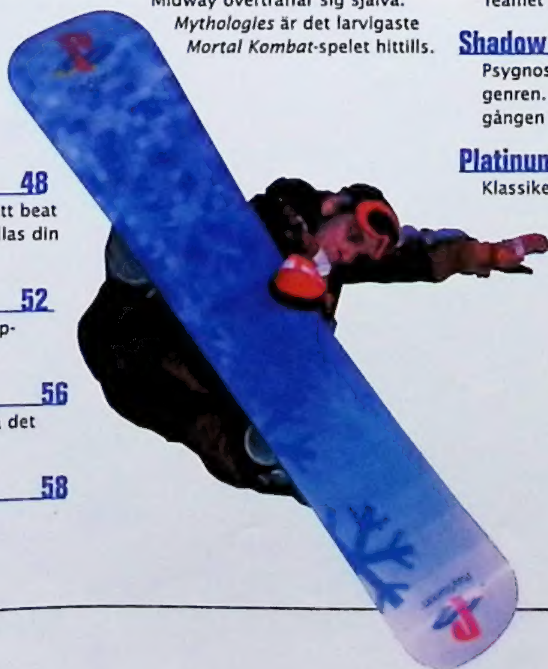


Bloody Roar

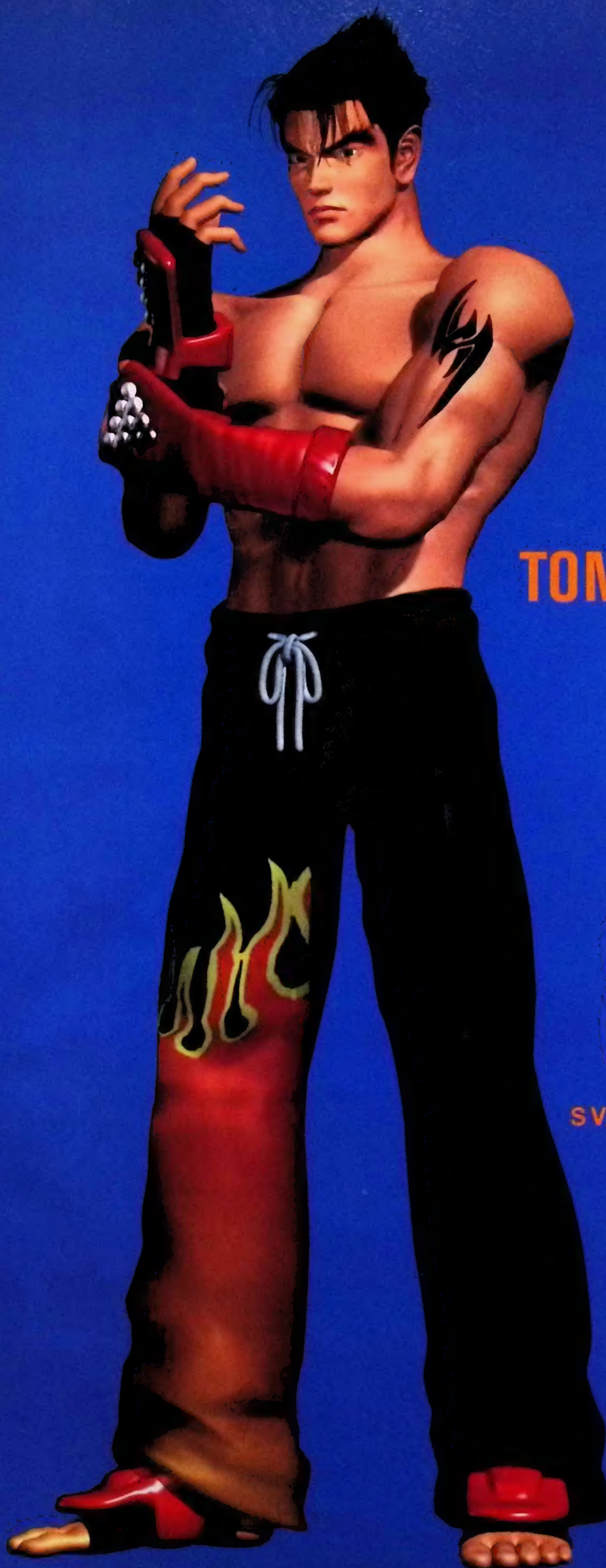


Bushido Blade

SPELTEST



VARJE MÅNAD



TEKKEN 3

Har Namco gjort det ultimata beat ’em up-spelet?

SEGAS SISTA CHANS

Nästa år kommer Segas nya superkonsol Katana.
Redan nu avslöjar vi de första detaljerna.

TOMORROW NEVER DIES

Vi har varit i Los Angeles och besökt teamet
bakom PlayStations eget James Bond-spel.

MOTORHEAD

Ytterligare ett svenskt bilspel till PlayStation.

SUPER
PLAY

SVERIGES OBEROENDE SPELTIDNING
NYTT NUMMER UTE 17 MARS

Nyheter

CORE FÖLJER UPP

Lara Croft ger sig inte



Redan nu har brittiska Core börjat planera *Tomb Raider 3*, men de har offentliggjort att spelet inte kommer att släppas förrän om ett par år eftersom man den här gången vill göra någonting helt nytt med Lara.
Ett spel som däremot lär bli klart redan under 1998 är *Fighting Force 2*, uppföljaren till förra årets beat 'em up. I det nya spelet kommer karaktärerna att kunna utnyttja omgivningarna ännu mer och få handikapp när de blir skadade i stället för att bara förlora en del av en energimätare. Huruvida de fyra huvudpersonerna från originalspelet är med även i del två har Core ännu inte avslöjat.
Cores Jeremy Smith har även bekräftat att ett *Mission: Impossible*-inspirerat äventyrsspel är under utveckling. Utseendemässigt har det många likheter med *Tomb Raider*, men huvudpersonen har ingenting gemensamt med Lara Croft.
Slutligen har Core bekräftat att en uppgradering av *Tomb Raider 2* är på väg. Spelet som har fått den preliminära titeln *Tomb Raider 2.5* beräknas släppas redan i sommar och ska bevisa att Lara fortfarande har mycket mer att ge.



OS-TÄVLING

Christer vann Nagano-resa

I samarbete med Egmont anordnade ONOFF nyligen en tävling där priset var en resa till den olympiska tävlingsstaden Nagano i Japan. Tävlingen anordnades i samband med en kampanj för PlayStation.
Alla som under en tvåveckorsperiod köpte en ny konsol på någon av Sveriges 64 ONOFF-butiker fick ett frågeformulär att fylla i. För att ha chans att vinna skulle man svara på fyra frågor samt författa en slogan om varför det är bra att köpa sin PlayStation på ONOFF. En enda vinnare lottades sedan fram. Det blev Christer Bergström från Upplands Väsby.
Christer fick åka till Nagano lagom till OS-invigningen och sedan stanna där under en hel sportspäckad vecka. Han fick bevittna mängder av olympiska tävlingar, men viktigast för Christer var självklart hockeyn. Om du är sportintresserad har du all anledning att vara avundsjuk på Christer.





Nya datum

Efter att de senaste veckorna ha gjort succé i Umeå, Malmö, Piteå och Luleå fortsätter nu PlayStation-turnén sitt segertåg genom Sverige. Den 28 februari och 1 mars kan man spela PlayStation på Arlandas Eurostop. Den 7 och 8 mars befinner sig Mega Tour i IKEA-huset i Sundsvall och den 14 och 15 mars besöker man Valbo Köpcentrum i Gävle.

USA: Midway har tidigare gjort mindre seriösa sportspel, men deras senaste projekt *NBA Fastbreak* är på fullaste allvar. Företaget tar nu upp jakten på de andra speltillverkarna i kampen om det bästa basketspelet. Precis som man kan förvänta sig av ett spel med NBA-licensen finns alla riktiga spelare med. Det finns dock ett undantag, Michael Jordan. Om man vill använda hans namn får man nämligen punga ut med femton miljoner dollar för en treårig licens. Tidigare har spelarna i Midways titlar sett ganska lustiga ut med bland annat oproportionerligt stora huvuden. I *NBA Fastbreak* har spelarna byggts upp med polygoner i syfte att ge spelet en snyggare och mer seriös utformning. Om det blir bättre än *Total NBA '97* återstår att se.





USA: Europas bäst säljande PlayStation-spel någonsin, *V-Rally*, har lämnat sin trygga vagga hos Ocean och flyttat över till Electronic Arts för att lanseras på andra sidan Atlanten. Rally är en väldigt liten sport i USA och EA får nog anses ha tagit en ganska stor risk när man bestämde sig för att försöka få amerikanerna intresserade av detta europeiska fenomen. Spelet har döpts om till *Need For Speed V-Rally*, men det tycks inte ha påverkat bedömningen. En amerikansk tidning gav det 1,5 av 10, vilket är upprörande oavsett om man gillar sporten eller inte.







USA (Los Angeles): Ibland undrar man hur det står till med de amerikanska spelarna. Senaste nytt är att Eutechnyxs kontor i Newcastle har blivit nerringt av amerikanska spelare som spelat företagets succé *Total Drivin'* och påstår att det hemsöks av Jim Morrisons ande. Somliga hävdar att han är en av åskådarna och andra uppger att spelet innehåller en hemlig bana som erbjuder körning på Los Angeles gator. Allt man behöver göra för att banan ska uppenbara sig är att trycka in R1-knappen när The Doors *LA Woman* spelas. Både Eutechnyxs programmerare och designers hävdar bestämt att någon sådan bana inte finns. Men eftersom så många har ringt har man börjat utreda saken. Sådant händer bara i USA...




PLAYSTATION i världen

Grand Prix-förare spelar *Formula Karts* i Paris, japanerna spelar fortfarande *Street Fighter* och Jim Morrisons ande hemsöker *Total Drivin'*. Alla spelar PlayStation...

Paris: Den franska motsvarigheten till NEC, Elf Masters Karting-veckan, lockar alla de bästa Grand Prix-förarna att tävla mot varandra. På PlayStation. Ett utmärkt tillfälle att skaffa sig nya sponsorer tänkte Sony och bjöd in Telstar att visa upp sitt *Formula Karts* på enorma sex meters dukar.



Japan: *Steep Slope Sliders* är ett av Saturns bästa sportspel. Det som gjort spelarna så förtjusta i det är främst spelets realistiska karaktär, den snygga grafiken samt den härliga arkadkänslan. Nu finns det planer på att släppa spelet till PlayStation i början av nästa år. Det finns ännu inga konkreta detaljer men vi kan nog förvänta oss att grafiken kommer att bli snäppet bättre och specialeffekterna fler. Trots att man försöker hålla projektet hemligt vill alla veta mer. Vi får säkerligen anledning att återkomma med mer nyheter om detta.







Japan: *Street Fighter EX Plus Alpha* har gjort sitt. Virgin kommer detta år att ge alla nytillkomna spelare chansen att uppleva Capcoms klassiska arkadsuccé *Street Fighter Collection*. Detta är den första gången som tillfälle bjuds att på PlayStation spela en exakt version av ett av de bästa fightingspelen som någonsin gjorts. Samlingen innehåller originalet från 1993, turbo-versionen från 1994 samt den senaste uppgraderingen *Super Street Fighter Alpha 2 Gold*. Om allt går som det ska kommer spelet att släppas i början av året.







AKTUELLA RELEASER

FEBRUARI
Actua Ice Hockey
Bloody Roar
Brahma Force
Broken Helix
Bushido Blade
Mace: The Dark Age
Nagano Winter Olympics 1998
Skull Monkeys
Steel Reign

[PLATINUM]
Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Soviet Strike
Wipeout 2097

MARS
Adventures of Alundra
Armoured Core
Beast Wars
Bust-a-Move 3
Chill
Dark Omen
Diablo
Fluid
Indy 500
NBA Pro
Newman Haas
NHL Face Off '98
Pitfall 3D
Point Blank
Powerplay Hockey '98
Rascal
Reboot
Riven
Road Rash 3D
Snow Racer
Street Fighter Collection
Wayne Gretzky 3D Hockey '98

[PLATINUM]
Adidas Power Soccer
Formula 1 '97
Porsche Challenge
Soul Blade

APRIL
American Football
Buggy
Crime Killer
Deadball Zone
Deathtrap Dungeon
Everybody's Golf
Ghost in the Shell
Jet Rider 2
Klonoa
Kula World
Lucky Luke
Match Day 3
Need for Speed III
One
Powerboat
Premier Manager '98
Road Rash 3D
San Francisco Rush
Silver
Spawn
Spiral Saga
Star Wars: Masters of Teras Kasi
Theme Hospital
Treasures of the Deep
Triple Play '99
Wild Arms

USA

I väst talas det om *Crash 3*, *Xenogears* och ett nytt Bond-spel.





[1] Det efterlängtade *Tekken 3* kommer att släppas i USA i april eller maj. [2] Craves rollspel *Shadow Madness* ser mycket lovande ut.

När Sony upptäckte Square var bolaget en framgångsrik och respekterad RPG-tillverkare. Nu är det ett mediamonster. Trots framgången med de tidigare *Final Fantasy-spelen* krävdes det en hel del marknadsföring från Sonys sida för att det sjunde spelet i serien skulle bli det som alla talade om. Nu tänker Square klara sig själva. I skrivande stund letar företaget efter lokaler, distributörer och vattenfördelare i södra Californien. Men det finns ingen anledning till panik, Square kommer fortsätta att göra spel till PlayStation.

Square planerar att släppa tio titlar i USA under året. Det spel som fått mest uppmärksamhet är det som vi förmodligen inte kommer att få se i år, *Xenogears*. Japanerna är inte så finkänsliga som man kanske kan tro. Faktum är att det kan uppstå vissa etiska problem med *Xenogears*. Det innehåller nämligen bilder som kan tänkas vara lite för magstarka för den angloamerikanska kulturen. Square säger att det vill undvika problem, men det finns andra än RPG-fans som kommer att granska spelet. Flera Websidor är fulla med vädjan till Square att strunta i kontroverserna och släppa den första versionen. Vissa menar att det här är precis samma sorts publicitet som fick *GTA* att hamna på de brittiska nyheterna i fjol.

Nog om de japanska företagen, vad har de genuina amerikanerna för sig? Activison går en ny vår till mötes. Det har tillkännagivit att det tänker satsa sjuttiofem miljoner dollar på utveckling, något som berör PlayStation mer och mer. Electronic Arts ser fram emot ännu ett år i solen. Ett av trumfkorten är *Need for Speed III*, vilket innehåller den nya Ferrarin och polisjakt. Acclaims enda filmlicensspel *Batman & Robin* kommer i mars. Det klär spelaren i en kappa och skickar honom ut i en mörk och tredimensionell miljö. Capcoms beat 'em up *X-Men: Children of the Atom* har blivit försenat gång på gång, men vi har försäkrats om att det kommer att finnas i butik mycket snart.

Interplays sportspel *Powerboat* släpps i mars. Man kommer att få köra sexton racerbåtar och katamaraner på nio banor belägna i Japan, New York, Grand Canyon, ryska hamnar, Amazonas, England, Monaco och Norge. Av det vi har sett ser vattnet snyggt ut. Naughty Dog har vaknat ur dvalan de befunnit sig i sedan *Crash 2* och planerar nu inför ett tredje spel. *Crash 3* kommer att innehålla samma saker som de tidigare spelen men dessutom nyheter som snowboardåkning och jetflygning.

MGM Interactive håller på att utveckla ett nytt Bond-spel som bygger på filmen *Tomorrow Never Dies*. Bilkörning, undervattenssimning, skidåkning, vapen och skurkar från tidigare filmer utlovas.

Tillbaka till rollspelen. Squares avhoppare på Crave håller sig sysselsatta med att färdigställa *Shadow Madness*. Det ska vara färdigt i september och ser ut att bli bättre än vad vi förväntat oss. En annan nyhet är att Shaba, som består av de före detta Crystal Dynamics-medlemmarna som gjorde *Pandemonium*, arbetar på ett spel som ska släppas detta år. Vi vet inte mycket mer om projektet än att det inte handlar om något plattformsäventyr utan snarare kommer att bli ett psykedeliskt spel.

Tekken 3 släpps till våren i USA. Producenterna har lagt ned mycket arbete på att återskapa den känsla som fanns i arkadversionen.

Spelindustrin omsatte förra året mer än fem miljarder dollar i USA och tycks vara hur expansiv som helst. Ett annat bevis på det är att TV-spelskaraktären Ultravixen har figurerat avklädd i en av Larry Flynts ökända tidningar.







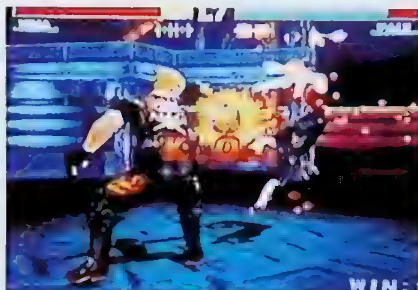


Interplays *Powerboat* innehåller 16 båtar och katamaraner samt nio banor. Spelet släpps i mars.

JAPAN

Det pratas om *Tekken 3* och om ett spel för dem som gillar bilar från sjuttiotalet. Dessutom unnar Konami sig lite nostalgi.

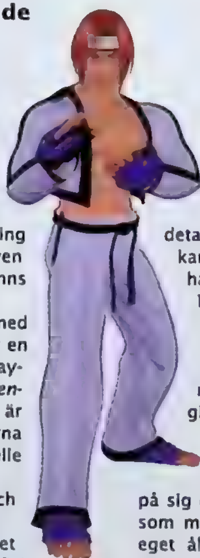
Den stora nyheten i Japan den här månaden är *Tekken 3* och det mirakel som Namco åstadkommit med konverteringen. Spelet var avsett att bli identiskt med arkadversionen, vilket många tvivlade på vara genomförbart. Den amerikanska versionen skulle nå Japan i januari, men Namco litade så pass mycket på spelets potential att det lät visa bilder från det redan i december i hopp om att kunna hjälpa blivande konsolägare att bestämma sig för vilken maskin de skulle önska sig i julklapp.



Det är inget tvivel om att *Tekken 3* ser ut att bli en mycket lyckad konvertering.



Precis som i arkadversionen saknas några karaktärer från de tidigare spelen (exempelvis Kazuya, Jun och Michelle) i *Tekken 3*. Däremot dyker nykomlingarna Eddy Gordo, Ling Xiaoyu och Hwoarang upp. Även arkadets gömda karaktärer finns med i PlayStation-versionen. Resultatet är imponerande med tanke på att arkadmaskinen har en mycket högre kapacitet än PlayStation. Trots att de tidigare *Tekken*-konverteringarna i princip är identiska med arkadversionerna tvivlade många på att även så skulle bli fallet med *Tekken 3*.



Efter flera månaders ovisshet och titelns frånvaro på Tokyo Game Show i september blev resultatet att spekulationerna kring spelet fick överdrivna proportioner. Men Namco har rett ut frågetecknen och visat bilder från spelet. Trots att karaktärerna inte är lika detaljerade och bakgrunderna lite kantigare står det helt klart att Namco har gjort ett enastående arbete.

1998 kommer att erbjuda spelarna ett lite annorlunda racingspel i form av *Greatest 70s* från Epoch-sha. Som titeln avslöjar kommer spelet att vara något att se fram emot för alla som gillar bilar i stil med *Starsky & Hutch*-monster från sjuttiotalet. Spelbarheten är det inget större fel på, man kommer att kunna samla på sig de bästa delarna från de olika bilar som man slagit och montera dem på sitt eget åk. Dessutom innehåller spelet det numer obligatoriska tidspressmomentet.

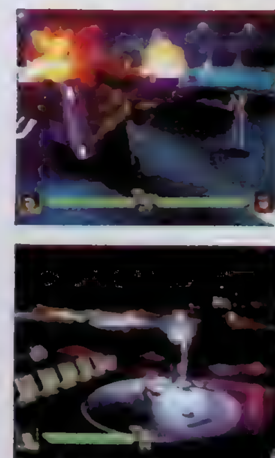
Crisis City från Takara beräknas finnas i butikerna i februari. Det råder inget tvivel om att tillverkarna låtit sig inspireras av titlar som *Overblood* och *Resident Evil*. Det är ett actionspel som utspelar sig i en tredimensionell tillvaro med olika kameravinklar. Enligt Takara kommer grafiken att vara en blandning av *Terminator*, *Desperado*, *Lethal Weapon* och *Nikita*. Vidare innehåller spelet olika vapen (diverse gevär, pistoler och så vidare) men precis som i *Resident Evil* kommer ammunitionen att vara begränsad. *Crisis City* har också en Versus-mode där man kan möta sina vänner i kamp på liv och död. Det är definitivt ett spel att hålla utkik efter.

Slutligen lite om *Konami Antiques MSX Collection Series*. Det släpps den här månaden och innehåller gamla klassiker. MSX är en benämning på en grupp av förlegade hemdatorer som Sony, Sanyo och Toshiba, som dök upp i början av åttiotalet och var ett försök att skapa en enda typ av hemdatorer. De var populära i Asien (främst i Korea och Japan), i Sydamerika och i Europa. Standarden dog dock ut i slutet av åttiotalet och tog med sig flera klassiska Konami-titlar. Det är alltså dessa spel som nu ska återupplivas. Konami håller sig till den gamla tekniken, vilket innebar att spelen har producerats med endast 16 färger och tre ljudkanaler. Allt för att skapa en retro-känsla. För närvarande vet vi att det blir minst två CD-skivor med tio klassiska spel på varje.





Epochs *Greatest 70s* innehåller gamla bilar och verkar vara något att se fram emot.



Takara erbjuder oss action i *Crisis City*.

AIRONAUTS



[1] Ett nytt sätt att kriga i luften? Utvecklaren Red Lemon tycker i alla fall det. Spelet är ett resultat av frustrationen från dåliga flygsimulatorer. [2] *Aironauts* utspelar sig i tredimensionella miljöer. [3] Spelet har bland annat inspirerats av science fiction-filmer [4] Jaga, skjut och bomba.







Speltyp: Shoot 'em up
Utgivare: Ocean
Utvecklare: Red Lemon
Släpps: Mars

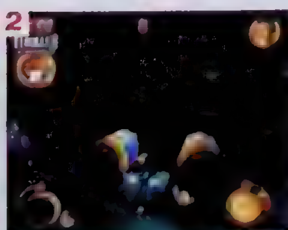
***Aironauts* kommer att bli en tredimensionellt och actionfyllt shoot 'em up som utspelar sig i en framtidsmiljö. Spelet utvecklas av Red Lemon som är en ny grupp från Glasgow bestående av bland annat tidigare Gremlin-medlemmar. Men har de förmågan att följa upp succéer som *Actua Soccer* och *Loaded*? Vi frågade Ian Morrison, chefsproducent för *Aironauts*.**

Berätta lite om spelet.
Aironauts erbjuder spelaren att nå oanade hojder med ett kraftfullt segelflygplan och att tavla mot galna mordare i kampen om titeln som Aironaut-mastare. Det ar ett futuristiskt tavlingsprogram, ungefar som TV-showen *Gladiators*, med våld och forstorelse. I hopp om frihet deltar brottslingar som inte har någonting att forlora forutom sina livstidsstraff, i kampen som utspelar sig på några av varldens mest kanda fangelser. *Aironauts* handlar om action och deltagarna uppmuntras att utfora uppdrag som innehåller skjutande, bombande, stöld och stuntmoment.

Vad är unikt med *Aironauts*?
Mycket. Kamperna påminner i viss mån om arrangerade slagsmål mellan hundar, och miljon består inte bara av grönt gräs och blå himmel. När man flyger omkring på trånga ställen ar det lätt hänt att man kolliderar med någon eller något. Det går darfor inte att bara glida omkring och vänta på det perfekta tillfallet att fyra av. Det finns inget som är lika tillfredsställande som att jaga en psykopat tätt ovanför hustak och under broar innan man nitar honom...

Några tekniska innovationer?
Det här är ett av de första spelen där flygningen känns helt fri och obunden. Det tredimensionella rörelseschemat är komplett. Spelaren kan utforska detaljerade tredimensionella miljöer. Vidare är antalet polygoner maximalt





[1] Upplägget är ett spelprogram med värden BoB McGuffin. [2] Skurkar runt hörnet...

med hänsyn till PlayStations kapacitet. Dessutom innehåller spelet häftiga ljuseffekter och väl bearbetade karaktärer.

Liknar det något annat spel?
Beträffande spelets utseende har vi velat undvika att apa efter andra spel. Vi föredrog att inspireras av andra medier än TV-spel. Vi älskade *Pilotwings* men har inte influerats mer av det än något annat spel. Vi tittade hellre i serietidningar och liknande. Terry Gilliam-filmer som *Brazil* och *De tolv apornas armé* är ett annat exempel. TV-versionen av *Batman* var en stor inspirationskälla för karaktärerna. Visserligen skulle vi kunna göra en lång lista över spel som på ett eller annat sätt har påverkat utformningen av *Aironauts*, men huvudsakligen är vårt spel ett resultat av den frustration som vi kände när vi spelade dåliga och actionfattiga flygsimulatorer. Miljöerna påminner dock lite om de i *G-Police*, men är mycket mer designade, färgrika och detaljerade. Specialeffekterna har vissa likheter med de i *Colony Wars*,men är bättre och mer varierande.

[1] Vissa ljuseffekter liknar de i *Loaded*. [2, 3] En scanner lokaliserar villebråden.





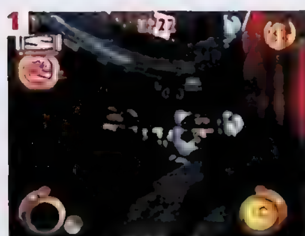


Vad är det bästa med spelet?
Allt kommer att bli toppen. Grafiken, ljudet, hastigheten, effekterna och, det viktigaste av allt, alla olika delar av spelet är noggrant planerade. Det bästa är att ingen tidigare kommer att ha spelat något liknande, och *Aironauts* kommer därför att bli en frisk fläkt på den rådande marknaden.

Varför kommer det att bli bättre än de andra spelen i genren?
Vi kan inte komma på något spel som kommer i närheten av det vi vill uppnå, men *Aironauts* kommer först och främst att bli bra därför att det har gjorts av människor som älskar spel och inte vill syssla med något annat än de gör.

Vilken bakgrund har medlemmarna i Red Lemon?
De är konsolprogrammerare som har producerat revolutionerande spel till Nintendo 64, PlayStation och Saturn. Tidigare spel som vi gjort är *Actua Soccer*, *Loaded* och *Robotron 64*.

Varför ska man bry sig om ert spel?
Trots att vi är en ny grupp har vi inte följt några klassiska koncept i syfte att få slappa ett spel. Vi har verkligen velat tänja på gränserna för hårdvarans kapacitet. *Aironauts* har en unik utformning och fantastiska karaktärer. Framför allt har vi uppnått det som vi eftersträvade, att gora ett riktigt bra och originellt spel. I slutändan spelar det ingen roll hur mycket man snackar, det är resultatet som raknas. 







[1] Red Lemon är övertygade om att deras 3D-motor är en av de bästa. Det borde den vara, eftersom många av gruppens medlemmar ligger bakom Gremlins succé-titlar. [2] Hjälpsamma tips uppenbarar sig på skärmen. [3] Massor av polygoner.

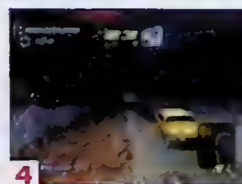
[1, 2] Nattbanorna innehåller en hel del häftiga ljuseffekter. [3] Visst, det är en Ferrari, men färgen är i alla fall gräslig. [4] Kartan som finns på skärmen är till stor hjälp. [5] Spelet innehåller många imponerande detaljer.











NEED FOR SPEED III

Speltyp: Racing
Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: EA Canada
Släpps: Mars

Det första spelet blev en succé. Inför uppföljaren var förväntningarna stora, men det visade sig vara en besvikelse. Detta avskräckte dock inte spelarna, behovet av fart fanns fortfarande kvar. Det har nu gått några månader och arbetet med ett tredje spel i serien är i full gång. Vi har talat med Clive Downie, manager på europeiska delen av Electronic Arts, för att få veta lite mer.

Beskriv *Need for Speed III* med femtio ord.
Nästa steg i utvecklingen av racing-spel till PlayStation. Kombinationen av grafisk teknologi och spelkänsla kommer att medföra en mer realistisk känsla av bilkörning (det finns åtta bilar) på riktiga vägar (det finns tio stycken) i hög hastighet. Det är också det enda spelet som fått en exklusiv licens av Ferrari. Deras nya 550 Maranello är en av de bilarna man kan välja.

Vad har ni gjort för att förbättra spelet sedan förra gången?
Vi insåg att vi inte gjort vårt yttersta när vi producerade *Need for Speed II*. Det är okej, men inget speciellt. Att spelet uppskattades och sålde så bra som det gjorde i Europa var oväntat. Den här gången har vi gjort en undersökning för att få reda på hur konsumenterna vill att det perfekta racing-spelet ska vara och vad de önskar sig av *Need For Speed III*. Utvecklingsgruppen hyser stor respekt för spel som V-Rally TOCA Touring Car, men det här spelet ska bli bättre.

Varför ska folk intressera sig för ett tredje spel?
Spelet är snyggare och snabbare än de tidigare. Lägg sedan till ett nytt

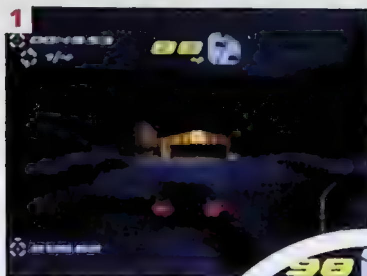






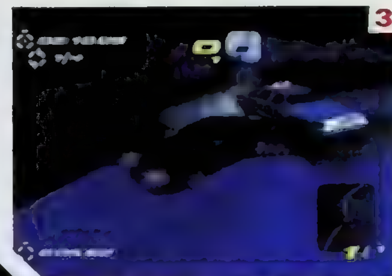


Alla banor ser helt underbara ut. Skogsbanan är en av de snyggaste som någonsin gjorts, man kan nästan känna lukten av träd när man susar förbi.





[1] Det blir ännu mörkare i tunnlarna. [2] Trots alla pengar som bilen kostade fungerar inte framljusen. [3] Polisen gör allt de kan för att stoppa en. [4] *NFS III* innehåller några riktigt snabba bilar, exempelvis den nya Ferrarin.





rörelsemönster för bilarna och en helt annorlunda spelkänsla och du får ett mer verklighetstroget spel. Ett av spelsätten kallas Pursuit. Det går ut på att klara banan utan att bli gripen av polisen. Polisinsatsen har olika svårighetsgrader. Till att börja med jagas man bara av en bil som försöker få en att sakta ner, sedan blir bilarna fler och de försöker att blockera ens flyktväg (man måste då ta genvägar för att undvika spärrarna). På den sista svårighetsgraden är vägen full med spikar som man måste undvika för att inte få punktering och tappa kontrollen över bilen.

Finns det några tekniska innovationer?

Specialeffekterna är helt otroliga. Löv som virvlar på vägen när man susar förbi, polisljusen kastar blåa och röda ljusklot när man kör nattetid och bilarna har hel- och halvljus så att man kan blända bilarna framför en. Dessutom är det den riktiga miljön som reflekteras på bilarna och inget påklistrat landskap.

Vad har programmerarna för bakgrund?

De var med och gjorde det första spelet. Producenterna var delaktiga i arbetet med de tidiga *Test Drive*-spelen. EA Canada (där spelet utvecklats) har även rekryterat speldesigners och specialeffektsprogrammerare från Psygnosis.

Det kommer säkert att finnas en del hemligheter i spelet. Kan du avslöja någon?

Inte än. Ni får vänta till i mars för att få reda på något om de hemliga bilarna och banorna. De är värda att vänta på.









[1] Polisjakten är en rolig idé... så länge man kör ifrån dem. [2] Även de snabbaste förarna blir någon gång stoppade. Det är sånt som händer alla.



[1] Ofta är pansarvagnar det effektivaste vapnet. [2] Att föra samman trupper gör fienden en större måltavla. [3] På sidopanelen visas dina truppers exakta position. [4] Helikoptern har störst eldkraft.

WARGAMES

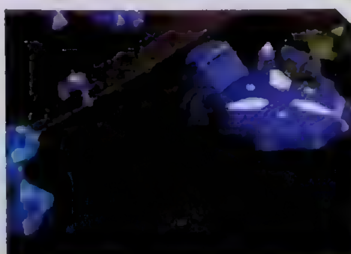
Speltyp: Krigssimulator
Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: MGM Interactive Studios
Släpps: April

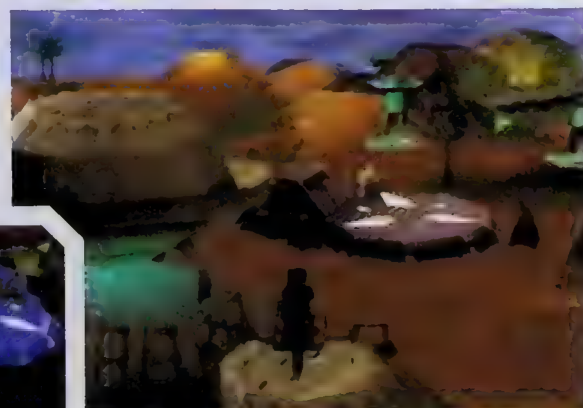
För många år sedan lyckades en ung och naiv hacker trixa sig in i USA:s militära centraldator, och han råkade nästan starta ett kärnvapenkrig på köpet. Nu, 20 år senare, håller samma dator på att starta ett världskrig helt på egen hand. Detta är bakgrundsstoryn till MGM:s strategispel, samma story som låg till grund för deras klassiska film *Wargames* som gjordes på åttiotalet. Interactive Studios projektledare berättar mer om sitt nya spel.

Beskriv ditt spel kort
Wargames är ett strategispel som grundar sig på MGM:s biofilm från 1983. Det går att spela kampanjer för en spelare, med två spelare via link-kabel eller två mot två på samma PlayStation i en innovativ ny spelform. Centraldatorn WOPR (War Operations Planned Response) har startat ett nytt krigsspel och är ute efter att förinta världens mänskliga arméer. Spelaren kan antingen ta kontroll över de mänskliga trupperna eller träda in i rollen som WOPR med alla de futuristiska vapen den har till sitt förfogande. Krigen utkämpas med hjälp av många olika stridsredskap i över 30 fullt tredimensionella världar. *Wargames* utnyttjar PlayStations kapacitet till max, vilket resulterar i ett smidigt actionfyllt spel i högt tempo.

Finns det något i *Wargames* som vi aldrig fått se i något annat spel?
Wargames har ett eget kontrollsystem som ger spelandet en "instinktiv" kvalitet. Vi har tagit bort alla peka-och-klicka-funktioner och spelaren kan kontrollera sin armé in i minsta detalj istället för att bara ägna sig åt att flytta runt trupperna klumpvis. På så sätt kan spelaren utnyttja alla spelets olika vapen, och kan även kalla på förstärkning från andra trupper genom att bara klicka på en ikon.

Vilka andra titlar har influerat *Wargames*?
Alla spel i samma genre och





När helikoptrar och pansarvagnar kommer tillräckligt nära kan fienden använda sina hemska vapen.

spelen i Electronic Arts *Strike*-serie.

Vad kommer att vara allra bäst med spelet?
Systemet som låter spelaren kontrollera många trupper från samma handkontroll fungerar mycket väl, och motståndarnas artificiella intelligens är smart och ger bra motstånd. Fast det bästa är ändå känslan av att besegra en annan mänsklig spelare. Det mest njutbara med att ta kål på sin motståndare i splitscreen är att man får se honom dö två gånger!

Varför kommer *Wargames* att vara bättre än andra spel av samma typ?
Det här spelet äger rum i en helt tredimensionell värld, något som inget annat krigsstrategispel kan skryta med. Därför har vi kunnat utnyttja möjligheten att ha en "svävande" kamera för att tydliggöra alla händelser, samt att använda ljuseffekter vid explosionerna och att lägga skuggor vid alla föremål. Helheten gör att spelaren kan leva sig in i handlingen mer än med det traditionella perspektivet där man ser allt ovanifrån.

Vad har utvecklingsteamet för bakgrund?
På Interactive Studios jobbar många erfarna grafiker, programmerare och designers. Art directorn Stephen Thomson har varit med i projekt som *Knightmare*, *The Adventures of Batman & Robin* och *Cliffhanger*. Den tekniska ledaren Andrew Oliver är en av cheferna på Interactive Studios, han ligger bakom spelets grafikmotor. Chefsprogrammeraren Ian Bird har varit med och skapat klassiker som *Theatre Europe*, *The Battle of Midway* och *Millennium 2.2*. Michael Higgs är ett nytt lovande tillskott i branschen.

Varför ska köparna välja just ert spel?
För att det är det bästa i sitt slag. Inget annat spel kommer i närheten av *Wargames* spännande blandning av realtidsstrategi, banbrytande grafik och explosiv action. Glöm alla gamla svårkontrollerade och platta krigsspel, Wargames är det första spelet i en helt ny genre. Det är det första spel som på allvar blandar action med arkadstrategi.

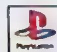


Givetvis har de robotstyrda trupperna mycket häftigare vapen än människorna. Pansarvagnar blir till mos när de tvåbenta dödsmaskinerna attackerar.

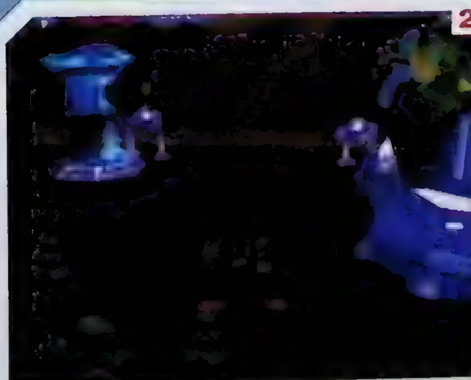




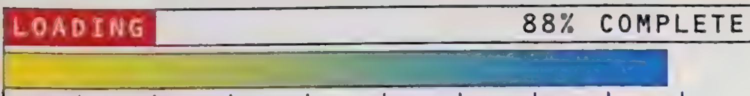
Kan du avslöja någon hemlighet om spelet som ingen annan fått veta?
Vi spelar det alldeles för mycket själva. Ibland måste vi lägga band på oss, för ofta ägnar vi oss mer åt att banka musten ur varandra än att utveckla spelet. Fast det kanske man kan kalla produkttestning...







[1] Radarn skvallrar om den väntande undergången. De blå prickarna är dina arméer, de röda är fienden. Dags att dö. [2] Robotkrigarna kanske ser mesiga ut, men de tar lätt kål på den här ensamma pansarvagnen.

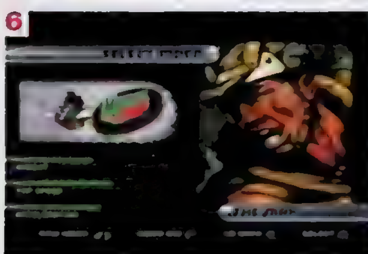




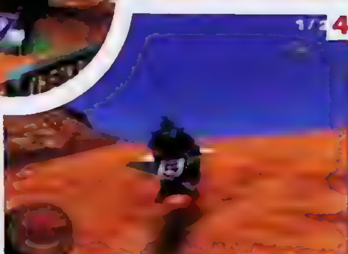
[1] Höga farter och branta hopp resulterar ofta i rejäla luftfärder. [2] Här ses den livsfarliga banan Aftershock. [3] SCEE utlovar skyhöga fall, och de verkar tala sanning. [4] En klippa. [5] Och en trevlig palm. [6] Max sponsras av Mountain Dew.









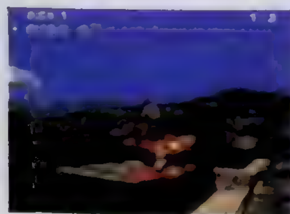


JET RIDER 2

Speltyp: Racing
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Singletrac
Släpps: Mars

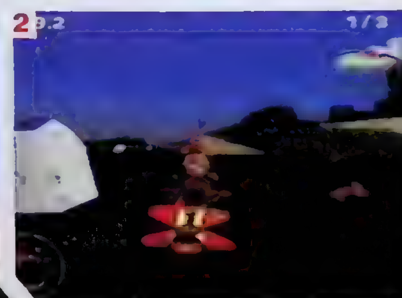
Tidigt förra året släppte Sony *Jet Rider*, en utmanare till *Wipeout 2097* som då dominerade den futuristiska racinggenren. Ett år har gått sedan dess, och nu kommer alltså uppföljaren. Dags för oss att ta en första titt på spelet.

För er som missade originalspelet kan vi kort förklara vad det gick ut på. I *Jet Rider*



Tävlingsbanorna ligger visserligen på marken, men den största tiden tillbringar man ändå i luften.





[1] Nionde plats är ingen höjdare. Man får jobba hårt för att vinna. [2] Vattenvingarna låter jetcyklarna sväva precis ovan vattenytan, och ramporna inbjuder till hopp.

[1, 2] Här möts Max och Technician i splitscreen. [3] Här är det inte läge att bada. [4] Dålig acceleration kan vägas upp av turbofunktionen. [5] Åh, så vacker natur!





bränner man runt på vad som liknar en blandning mellan motorcykel och vattenskoter, i tävlingar som utspelar sig i en nära framtid. Som en av tio förare är det spelarens uppgift att navigera runt ett antal utomhusbanor där knophastigheterna vida överstiger det normala. För att göra det hela lite mer intressant är banorna späckade med hinder som vattenfall, bergsklyftor, brustna motorvägsbroar med mera. Med andra ord ett vildsint racingspel som inte lämpar sig för personer som lider av svindel eller sjösjuka.

Jet Rider blev ganska populärt, och många spelar fortfarande det nu ett år gamla spelet. Så för att kunna sälja sin nya version har Singletrac varit tvungna att förbättra originalet rejält. Framfor allt är det kontrollen som har fått sig en justering till det bättre. Med hjälp av 3D-teknologi från TruePhysics skall *Jet Rider 2* ge spelaren en stark känsla av att faktiskt befinna sig i sadeln på ett av dessa kraftfulla fordon. Föraren måste kunna hantera sin jetcykel på ett mycket speciellt sätt, som påminner lite om hur en motocrossforare måste vrida och vanda på sin motorcykel for att hamna rätt i olika situationer. Fast i *Jet Rider 2* kan fordonen vandas extremt mycket åt olika håll, och på så sätt blir det mojligt för föraren att komma i position for att kunna ta de knivskarpa kurvorna och även utföra diverse tricks.

Jet Rider 2 skiljer sig mycket från de flesta andra racingspel, delvis tack vare den serieaktiga gestaltningen av de olika förarna och deras personligheter. Varje forare har ett porträtt och en detaljerad personbeskrivning att läsa, om den yppiga Vampeera står det till exempel att ingen någonsin har sett hennes reflektion i backspegeln. Under loppen brakar de tävlande fram genom tio spektakulära banor. Däribland den livsfarliga banan Aftershock, vars kollapsade motorväg ringlar fram över ett scenario på den amerikanska västkusten som tycks ha inspirerats av filmen *Waterworld*.

Singletrac, som även utvecklat originalet *Jet Rider*, har tidigare producerat två *Twisted Metal*-spel och *Critical Depth*. Singletrac köptes upp av GT Interactive under 1997, och är baserat i Salt Lake City. Dar jobbar over 18 animatorer, 14 mjukvaruingenjorer, sju designers och fyra proffs inom ljudbehandling och media. *Critical Depth* var det första spelet de utvecklade under GT Interactive, och de ser positivt på framtiden. Singletrac hade mycket att vinna på affaren med GT Interactive. Dock innebar det att de forlorar vissa licenser från Sony, som till exempel licensen att gora *Twisted Metal 3*.

Jet Rider 2 kommer att släppas någon gång i vår. Det färdiga spelet kommer att innehålla en splitscreen-funktion for två spelare och en del mojligheter att påverka spelformen för en spelare, lite som i *Micro Machines* till Mega Drive.

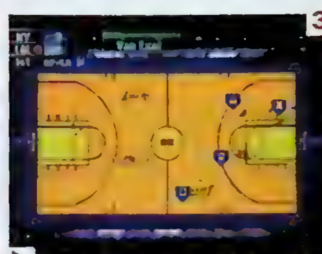


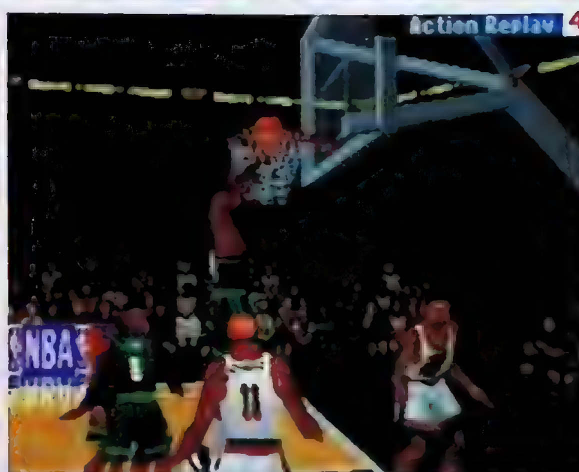
NBA FASTBREAK



[1] Det gäller att låta rätt person ta hand om trepoängarna. [2] Den här gången har Midway låtit spelarna behålla sina naturliga proportioner. [3] Först ett uppkast och sedan är matchen igång. [4] Tack vare reprisen kan man njuta av sina dunkar om och om igen. [5] Det är bara att välja Celtics... eller något annat lag.







Speltyp: Sport
Utgivare: GT Interactive
Utvecklare: Midway
Släpps: Mars

Det har dröjt nästan ett decennium, men nu har äntligen Midway slutat att göra spelare med oproportionerligt stora huvuden och i stället koncentrerat sig på basketen. NBA-licensen finns fortfarande kvar och det verkar som om *NBA Fastbreak* med polygonuppbyggda karaktärer och fantastisk spelkänsla till och med kan utmana *Total NBA*. Vi har fått lite information av personer som är involverade i arbetet med spelet.

Beskriv *NBA Fastbreak*.
Spelkänslan är bättre än i något annat basketspel. En roterande oversiktskamera fångar upp matcherna, vilket gör spelandet mer realistiskt och underhållande att titta på. Den största nyheten jämfört med andra spel är att man själv bestämmer med vilken hand spelaren ska dribbla, passa eller skjuta. Om man använder kommandot rätt kan man göra häftiga finter som lurar upp motståndarna på läktaren.

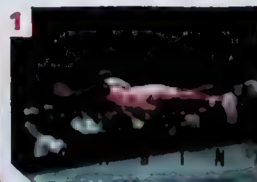
Behövs det verkligen ett basketspel till?
Det finns många snygga basketspel till PlayStation, men det här spelet är dessutom snabbt. Några av spelarna (exempelvis Dennis Rodman) är otroligt bra på att försvara och andra är bättre på att anfalla. Deras kvaliteter motsvarar de verkliga. Det är alltså ingen bra idé att försöka sig på trepoängare med Shaquille O'Neal, han är betydligt mer effektiv under korgen där han bättre kan utnyttja sin längd.

Vad var det som fick Midway att göra ett seriöst basketspel?
Det var ett naturligt steg att ta efter *NBA Hangtime*. Vi tog spelkänslan och andra positiva inslag från det och gjorde ett fem-mot-fem-spel. Alla på Midway gillar basket så det var egentligen bara en tidsfråga.

Några tekniska innovationer?
Spelet är mer komplett än det mesta till PlayStation. Översiktskameran gör att man ser hela planen och har kontroll över alla spelare samtidigt. Dessutom är den artificiella intelligensen helt otrolig. Exempel på det är att ens taktik fungerar lika bra i praktiken som i teorin. Man kan antingen välja att coacha laget själv eller överlåta jobbet till datorn.







[1] Herr Dennis Rodman. [2] *NBA Fastbreak* ser onekligen snyggt ut.

Resident Evil 2

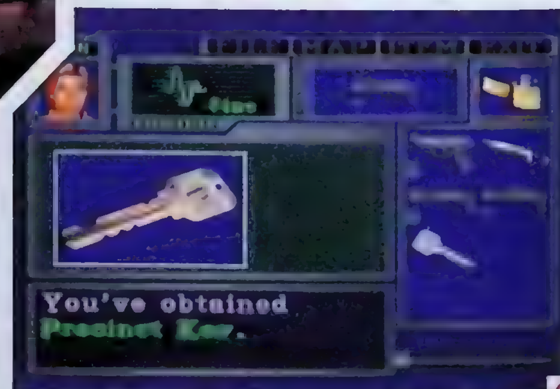
Snart kommer uppföljaren till spelet som gav oss kalla kårar. Och **liken blir bara fler och fler.**

[1] Trots att han är allvarligt sårad fortsätter han att gå. Vad är det frågan om...? [2, 3] I *Resident Evil 2* har äventyret flyttat utomhus, precis som i uppföljaren till *Tomb Raider*. [4] Menyn är densamma som tidigare. [5] Hjälp!









Ingen lär väl ha undgått *Resident Evil*, ett av de blodigaste och mest fängslande äventyren till PlayStation. Inom en snar framtid släpper Capcom den efterlängtade uppföljaren, *Resident Evil 2*. Rykten och prat om projektet började nästan med detsamma efter originalet släppts, men det har varit en del problem på vägen (vissa rykten säger att det fanns en nästan färdig version som skrotades) och väntan har blivit förvånansvärt lång. Den senaste nyheten är dock att spelet släpps i vår.



Resident Evil 2 skiljer sig en del från originalet. I det första äventyret letade man efter sina försvunna vänner och sökandet var begränsat till ett enda hus. Den här gången är man en polis i Raccoon City, vars befolkningen till nittio procent består av zombier som måste utplånas. Känslan av att man jagas finns kvar från det första spelet och är så påtaglig att man nästan måste nypa sig i armen för att försäkra sig om att man inte







[1, 2] Zombier bakom galler.

Skrämmande likt. ***Resident Evil*-spelen har vissa likheter med George A Romeros klassiska zombiefilmer, *Night of the living dead* (1968) och uppföljaren *Dawn of the Dead* (1978). *Night of the living dead* utspelade sig i ett hus och *Dawn of the Dead* på stadens gator. Faktum är att om man sett *Dawn of the Dead*, behöver man inte läsa denna artikel. Det räcker med att föreställa sig filmen som ett PlayStation-spel.**



Vissa delar fullkomligen svärmar av köttätande zombier medan andra vilseledande framstår som tomma tills en skugga smyger upp bakifrån och med bloddränkta tänder sliter bort en bit av ens kropp.

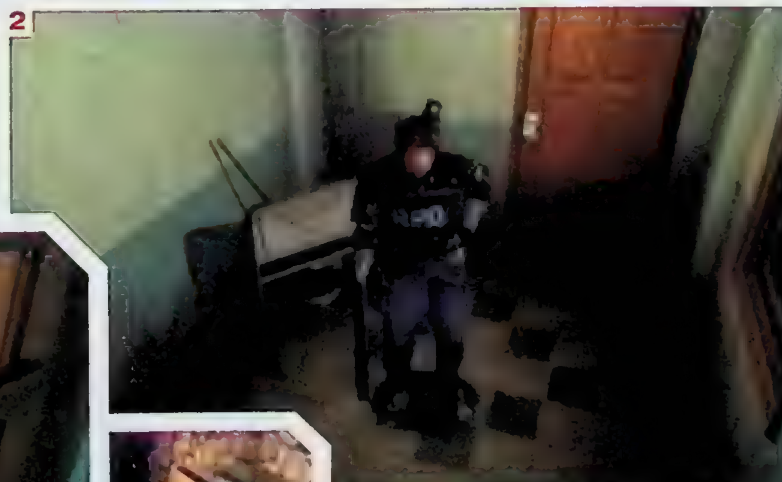


har en mardröm. Actionkvoten har dock utökats denna gång. I *Resident Evil* mötte man bara ett eller två monster åt gången, men i *Resident Evil 2* attackeras man ofta av fyra eller fem. Av det vi sett att döma verkar det som om formgivarna inte velat skapa några nya monster. Vissa delar fullkomligen svärmar av köttätande zombier medan andra vilseledande framstår som tomma tills en skugga smyger upp bakifrån och med bloddränkta tänder sliter bort en bit av ens kropp.

Resident Evil 2 är mycket smidigare än originalet, främst tack vare att utvecklarna har lärt sig att utnyttja PlayStations kapacitet på ett mycket smartare sätt. Exempel på detta är att karaktärerna har byggts upp med fler polygoner och att spelet inte slöar ner trots att det finns fler monster på skärmen. Vidare är det väldigt skönt att laddningstiderna mellan de olika sekvenserna är mycket kortare än tidigare.

Kort sagt, *Resident Evil 2* verkar bli större, bättre och mer händelserikt än sin föregångare. 

[1] Precis som i en film. [2] När man blir skjuten förändras ens hållning och gång. [3] *Resident Evil 2* innehåller en hel del action. [4] För att man ska ta sig igenom äventyret levande måste man kliva över en hel del lik...eller rättare sagt zombier. [5] Nej, jag tror jag föredrar att strunta i den och konfronteras med en stad full av zombier med ett nästan tomt magasin.

2


1




3


5



4

Rascal

Karaktärerna är gjorda av de som gör Mupparna, grafiken är värdig en 64bitare och spelet innehåller fler specialeffekter än i en budgetstark Hollywoodrulle. Kan det vara ett försök att ta priset som bästa plattformsäventyr till PlayStation?

Handlingen först. "Den onde härskaren över tiden" Chronos har fifflat runt med historiens skede. För att göra en lång historia kort har han kidnappat den kände tidsresenären Casper Clockwise och spritt ut sex kända skeenden i tiden över hela det kända universum. Av en märklig slump är Caspers son Rascal den ende som kan hoppa genom tiden och söka rätt på tidsbubblorna, återställa dem där de hör hemma och förhoppningsvis även rädda pappa.

Spelet äger rum i sex olika regioner (Slott, Aztec, Western, Galeon, Atlantis och Labb) vilka vardera har tre tidszoner. Allt det här tidsresandet är ganska besvärligt, så vi har bestämt oss för att låta spelutvecklarnas chef John Burton förklara det hela:

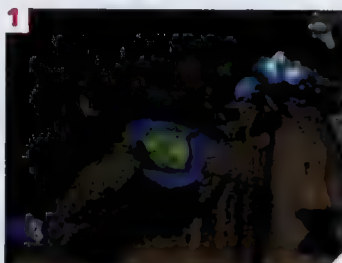
"Varje zon innehåller olika hinder och problem. Dessutom har de alla ett förflutet, en nutid och en framtid. Som exempel är den forntida galeonen ett piratskepp som befinner sig mitt i en strid, den nutida galeonen är ett vrak på havsbotten omgärdat av hajar, medan den framtida galeonen återfinns halvbegravd mitt i öknen i en slags efterkatastrofen miljö."

En av *Rascals* mest framträdande egenskaper är den otroligt snygga högupplösta grafik som liknar den i *Gex: Enter the Gecko* och *Jersey Devil*. Det är ett av de snyggaste spelen till PlayStation. Vart än den unge huvudfiguren styr sin kosa vandrar han fram i en skarp, gnistrande 3D-miljö med en mängd detaljer som man vill stanna upp och beundra. Något av det snyggaste är den glänsande rustningen. På avstånd ser det ut som ett stycke vacker metall och på nära håll tycker man sig nästan se sin spegelbild i den. Om du trodde att det krävdes en stor stark





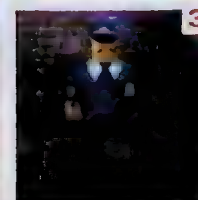
Äventyret utspelar sig i sex olika regioner av vilka en är [1] en Aztekisk nivå. [2] Skjuter du något med Tidsbubblepistolen hoppar det framåt i tiden till en senare nivå.



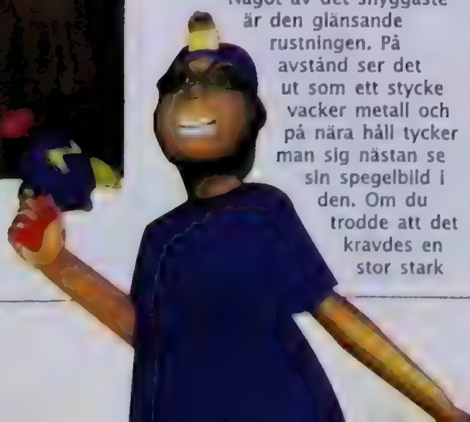
[1] Piratgaleonen kryllar av krabbor. [2, 3] Rascal har extremt välgjorda miljöer och uppfinningsrika figurer. [4] En imponerande ljussättning gjord i realtid med avhängig skuggsättning bidrar starkt till den atmosfäriska grafiken.





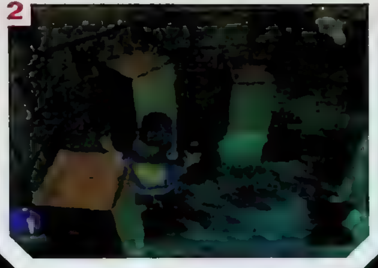


Vart än den unge huvudfiguren styr sin kosa vandrar han fram i en skarp, gnistrande 3D-miljö med en mängd detaljer som man vill stanna upp och beundra.



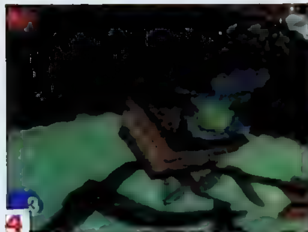
■ UTGIVARE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Traveller's Tales	■ SPELTYP:	Plattform





[1] Rascal innehåller den gamla goda leken "inte nudda golvet". Förlorad energi kan kompenseras genom att ta hjärtan. [2-4] Vatteneffekterna är några av de snyggaste någonsin till PlayStation.





PC för att återge vatten på ett realistiskt sätt bör du beundra vågorna på stranden.

Allt det här verkar ju bra men *Rascal* har dåliga sidor också. Det största problemet är tyvärr huvudfiguren själv. Efter det att den första versionen av *Rascal* hade sågats eftersom han var för sockersött gullig plockade Traveller's Tales in Jim Henson's Creature Workshop för att tuffa till honom lite. Med tanke på att ovannämnda företag skapat figurer som Kermit, Fozzie och Yoda stod förväntningarna högt i tak. Efter ett par månader hade de kommit fram till det ni kan se på dessa sidor. Rascal själv ser väl okej ut men nu verkar det som om man istället för att ha problem med gulligheten skapat sig problem av motsatt natur. Rascal ser helt enkelt lite för elak ut, med bakåtvänd baseballkeps, elakt flin och solglasögon får man helt enkelt känslan av att han hellre skulle ge sig ut och råna pensionärer än leta efter sin gamla pappa.

Och nog är han bångstyrig så det räcker och blir över. Få honom att göra som du vill med handkontrollen. Istället för att tänka i sedvanliga banor har utvecklarna härmat *Tomb Raider* vilket gör att man måste rotera Rascal för att han ska röra på sig i någon annan riktning än framåt. Det här fungerar för Lara eftersom hon oftast får lite tid på sig i sin miljö, men blir nästan frustrerande omöjligt när man försöker få Rascal att på plattformsvis hoppa från avsats till avsats via ett vattenfall.

> Rascal ser helt enkelt lite för elak ut, med bakåtvänd baseball keps, elakt flin och solglasögon får man helt enkelt känslan av att han hellre skulle ge sig ut och råna pensionärer än leta efter sin gamla pappa.

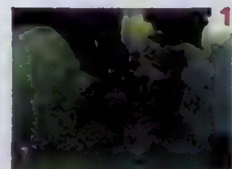
Det här är förvisso bara en förhandstitt men det är väl kanske bättre att beklaga sig medan det finns tid att göra något åt sakernas tillstånd. För några månader sedan verkade *Rascal* kunna bli en av Psygnosis kronjuveler. Nu känns det som om något saknas trots att idéerna är bra och spelgrafiken fantastisk. Vi följer med spänning hur det hela utvecklar sig.

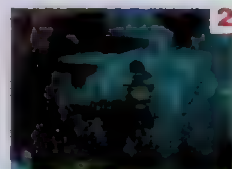






[1] Riddaren är en av de svårare fienderna som ska besegras. [2] Som om trådεn inte var nog problematiska. Dessutom ska man tampas med en galning med motorsåg. [3] Hajar håller till i poolen.





[1] Varning, alla romare viftar med skarpa svärd... [2] I vattenfallet blir alla fel med kontrollen som mest uppenbara.

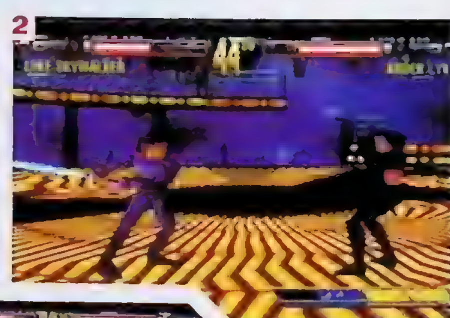
Star Wars: Masters of Teräs Käsi

Du har köpt videoboxen både en och två gånger, du har hittat actionfigurerna på vinden och du har redan börjat köa för nästa års nya film. Vad ska du göra nu då? Spela *Masters of Teräs Käsi*, unge Jedi.

Stjärndatum: den avlägsna framtiden. En hel hop styggingar som samlats under namnet Imperiet har precis fått sin nya fina Dödsstjärna förstörd av en spoling från landet. Med god hjälp av den magiska Kraften utgör nu den unge Luke Skywalker och hans rebellkompisar ett allvarligt hot mot Imperiet. Vad göra? Kalla in expertisen förstås. Imperiet rekryterar yrkesmördaren Arden Lyn som har något lika skräckinjagande som Kraften på sin sida – den urgamla stridskonsten Teräs Käsi.

För att göra en lång historia kort så är *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* det beat 'em up-spel alla gått och väntat på ända sedan PlayStation bara var en glimt i Ken Kutaragis öga. De tidigare *Star Wars*-spelen har för det mesta varit godkända, endera shoot 'em up-spel (*Rebel Assault II*) eller Doom-kloner (*Dark Forces* och PC-spelet *Jedi Knight*). Hittills har beat 'em up-genren lämnats därhän, vilket är synd. Blotta tanken på att få ställa upp Luke mot Darth och spela om scenen ur *The Empire Strikes Back* är nog för att framkalla intensiva adrenalinspasmer. *Masters of Teräs Käsi* har nu gjort denna och liknande tankar till sanndrömmar. Det är inte nog med matchen Luke mot Darth. Vi kan även få se Han ge sig på Leia, Chewie göra burkar med wookiemat av Stormtroopers och till och med. Boba Fett trakassera en stackars Tusken Raider.





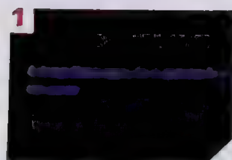


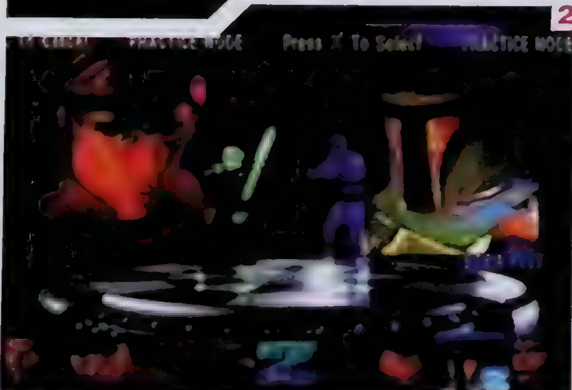
[1] Arden Lyn, Chewbacca och ett träsk på Dagobah. [2, 3] Arden Lyn är inte helt lätt att slå. Här ser vi hur hon smiskar en viss Luke Skywalkers polygonstjärt.

Jedins återkomst

Spelkonceptet kommer onekligen att räcka väldigt långt när det gäller att sälja det här spelet. Det finns ett ganska stort antal beat 'em-up-spel på marknaden, men nästan inga med den här sortens klassiska figurer och naturligtvis lika klassiska miljöer. *Star Wars*-filmerna har från början tyckt om att laborera med de mest vitt skilda världar: Isvärlden Hoth, träskplaneten Dagobah, ökenplaneten Tatooine och naturligtvis den iskallt artificiella Dödsstjärnan, Imperiets själva hjärta. Allt detta sammantaget verkar succén given.

Hur spelar man? Handlingen är som sagt var ganska enkel. Teräs Käsi-mastaren Arden Lyn har kontrakterats av Imperiet för att eliminera vissa nyckelpersoner inom motståndsrörelsen, och med tanke på att hon bland annat är utrustad med en robotarm som även fungerar som ett ljudvapen är det hela rätt oroväckande, om man nu råkar i hennes väg. Det gör du när du tar rollen som Luke, Han, Leia och de flesta av huvudfigurerna från *Star Wars*-trilogin. Precis som i ett vanligt beat 'em up gäller det





[1] Och vi vet nog alla vad som kommer sedan... [2] Här ser vi valskärmen. Slå alla sju motståndarna och en viss svarthjälmad väsande ond lord visar sig.

För att göra en lång historia kort så är *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* det beat 'em up-spel alla gått och väntat på ända sedan PlayStation bara var en glimt i Ken Kutaragis öga.

UTGIVARE:	Virgin Interactive	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	LucasArts	SPELTYP:	Beat 'em up



[1] Ett litet kärleksgnabb månne? Leia försöker sparka Han Solo där det gör riktigt ont. [2] Sedan slår hon honom med en riktigt stor pinne. [3] Han slår tillbaka och skjuter Leia i foten. [4] Sedan är det dags att volta bakåt utom räckhåll. [5] Detta gör att Han Solo vinner överlägset. [6] Vilket gör att han får stryk när han kommer hem.

att försöka lära sig vissa nyckelrörelser så att man kan utnyttja godbitar som Leias värmebomber eller Chewbaccas gorilladask. Figurer som har tillgång till vapen, exempelvis Boba Fett med ett styggt raketgevär och givetvis Luke med det självklara ljussvärdet, får lära sig ett lite annat sätt att röra sig på.

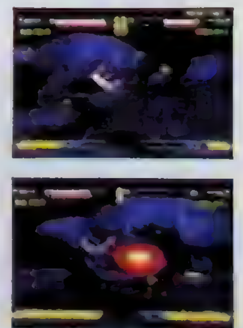
Om man struntar i reklamsnacket och glädjen över själva spelidén ett ögonblick inställer sig vissa mindre entusiastiska tankar. Det märks lite väl mycket att spelmakarna nöjt sig med att göra ett spel som är godkänt men inte mycket mer. Om man tänker bort figurerna så är det samma gamla vanliga polygoner. Vare sig man kämpar mot Darth uppe i molnstaden Bespin eller slåss mot en gamorrean på en endoriansk landningsbana så är det ändå samma gamla standard-beat 'em up vare sig man spelar Team Mode eller Survival Tournament. Bakgrunderna är lite utöver det vanliga och märkligt vore det väl annars med tanke på det material man har att gå efter, men animeringarna är i gengäld lite stela. Exempelvis ser den lite yxigt programmerade Chewbacca tidvis ut att lida av ledgångsreumatism.

Bakgrunderna är lite utöver det vanliga och märkligt vore det väl annars med tanke på det material man har att gå efter, men animeringarna är i gengäld lite stela. Exempelvis ser den lite yxigt programmerade Chewbacca tidvis ut att lida av ledgångsreumatism.

Bortser man från dessa små invändningar har spelet, trots att det är ett ganska vanligt beat 'em, up en stor mängd rörelser, miljöer och kombinationer. Det är inte precis ett *Tekken 3* med intergalaktiska figurer men för *Star Wars*-vanner (och vi ar ganska många) ar *Masters of Teras Kasi* definitivt något att pyssla med fram till 1999 års nya filmpremiar.



[1, 2] Trots att han bara figurerat i ett par scener har Boba Fett blivit en riktig kultfigur. Nu kan du vara honom.
[2] Han Solo: 20 år senare i samma gamla skjorta.



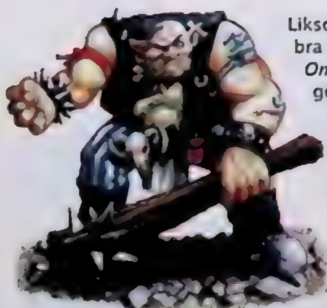
Det är tid för hämnd när Han Solo skjuter Boba Fett under bältet. En AT-AT i bakgrunden delar ut stilpoäng.

Dark Omen

När det gäller strategispel kan Electronic Arts skryta med en hel del. Något de kommer att kunna fortsätta med när de släpper uppföljaren till *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat.*

När det första *Warhammer*-spelet släpptes i november 1996 var konkurrensen just inte så stor. *Shadow Of The Horned Rat* hade i stort sett bara två spel, *Enemy Unknown* och *Terror From The Deep* (bägge *X-Com*-titlar) att se upp för på strategifronten. Lite mer än ett år senare är situationen relativt oförändrad. Electronic Arts skulle därför kunna tänkas nöja sig med att finslipa grafiken och ljudet lite och naturligtvis slänga in några nya fiender och sedan släppa en tråkig men förmodligen säljande uppföljare. Det har de inte gjort. Istället kommer *Dark Omen* som tvärtom verkar mycket lovande.

Liksom fallet är med de flesta bra strategispel innehåller *Dark Omen* en handling som skulle göra sig i vilken storskalig Hollywoodfilm som helst. Hjälten Morgan Bernhardts fiende Dread King smider ranker för att kunna återvända till Jorden och besegra Morgan med hjälp av sina odöda soldater.





Det går sakta men säkert och Morgan tvingas kämpa mot klockan allteftersom han får möta den ene efter den andre av Dread Kings utsända.

Warhammer-fenomenet började som ett gammaldags hederligt tärningsspelat RPG som mängder av tonåringar stiftat bekantskap med. När PlayStation kom insåg många att en TV-spelsvariant på temat skulle bli en given succé. *Shadow Of The Horned Rat* påminde till viss del i spelstilen om *Command & Conquer* och det var precis vad de flesta *Warhammer*-spelare verkade vilja ha. Ett spel med utmaning för de som föredrar att tänka till lite framför TV:n. Nu när *Dark Omen* kommer verkar det om möjligt ännu mer lyckat.

Den första förbättringen som slår en är hur mycket bättre grafiken blivit. Det bästa exemplet på det är stridsanimationerna. I *Shadow Of The Horned Rat* var anime-



De små figurerna längst ner är animerade så att du kan se precis hur dåligt det går för dem. Du kan till och med se när de dör...



För att göra saker och ting enklare går det att hoppa mellan olika grupper mitt i stridens hetta genom att klicka på en grupps flagga längst upp på skärmen. Mycket behändigt.

Liksom fallet är med de flesta bra strategispel innehåller *Dark Omen* en handling som skulle göra sig i vilken storskalig Hollywoodfilm som helst.

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Strategi





[1-3] Hur terrängen ser ut spelar en stor roll i striderna. [4] Guldsymbolerna ger dig information om vad som händer när du trycker på en viss knapp under stridens gång. [5] Försök att se till att bågskyttarna klättrar så högt de bara kan. Ju högre de befinner sig ovanför fienden deste större fördel är det under striden. [6, 7] På manskapsskärmen hittar du hela prislistan för alla tänkbara sorters soldater.



ringarna gjorda i den något blygsamma takten 15 bilder per sekund. I *Dark Omen* går det framåt till hela 30 bilder per sekund, något som gör upplevelsen så mycket större, framförallt i de stundtals riktigt blodiga striderna. En annan liten förbättring är att man har gjort ljus- och skuggspelet hos figurerna mycket mera realistiskt. En del FMV-sekvenser bidrar också till att fukta de visuella smaklökarna.

Kompiskrig

Men hur snyggt det än är brukar inte ett strategispel bedömas efter enbart utseende, utan efter hur spännande det är vad beträffar – det strategiska, märkligt nog. På den fronten verkar *Dark Omen* mycket lovande. Framför allt är *spelet* svårare än sin föregångare. Utmaningarna är mer komplicerade och mångfacetterade än förr. Ett nytt grepp är att spelet designats så att du inte vet vad som försiggår utanför spelbilden, ett grepp som känns igen från *X-Com*-spelen. Det går inte att trycka på en knapp och få total gudalik överblick över stridsfältet vilket gör att fiender bland annat kan gömma sig bakom träd och smyga sig på dig med otrevliga överraskningar som följd. Detta ökar naturligtvis spänningsnivån avsevärt.

Trots att *Dark Omen* nästan är klart håller EA:s spelutvecklare på att lägga in nya finesser. Ännu fler förbättringar av grafiken, en mängd nya ljudeffekter och till och med planer på att göra spelet muskompatibelt jobbas det flitigt med. Den bästa av alla nya finesser kan bli möjligheten att spela mot en kompis via linkkabel. Enligt den senaste rapporten ska den här möjligheten nu vara framplockad för spelet, men det är fortfarande lite osäkert om den är med i slutresultatet. Hur som helst lär *Dark Omen* kunna bli ett bra spel, kanske till och med riktigt bra. Vi får se. 

Den första förbättringen som slår en är hur mycket bättre grafiken blivit.





[1] Små skärmytslingar växer ofta till stora bataljer. [2, 3] Miljöerna är väl utvecklade med många kullar och skogar att gömma trupper i. [4] Zombierna kan ta mycket stryk. [5] I spelets början kan du placera ut dina trupper precis var du vill.

Everybody´s Golf

Är golf en sport enbart för fanatiker? Japanerna vill att vi ska tänka om.

Golf är tråkigt. Åtminstone tycker många det. Hittills har de flesta golfspel till PlayStation varit ganska allvarsamma, med exakta kopior av olika golfbanor, kända golfspelare som kommentatorer och digitala spelare som gjorts för att efterlikna Tiger Woods eller Greg Norman. Man har koncentrerat sig på verklighetstrogen grafik och exakta simuleringar av vindfaktorer med mera, och dessa golfspel har i stort varit hyfsat underhållande. Men de har ändå inte riktigt varit kul att spela. Från Sonys japanska avdelning kommer dock spelet som kan komma att ändra på konsolgolfens trista rykte. Namnet *Everybody's Golf* säger en hel del; Sony har försökt att göra sporten mer lättsam, på gränsen till komisk, och de verkar ha lyckats.

Everybody's Golf är inte helt likt andra golfsimulatorer, fastän det har samma gamla kontroll- och turneringssystem som vanligt. Spelet har nämligen en del överraskningar också.

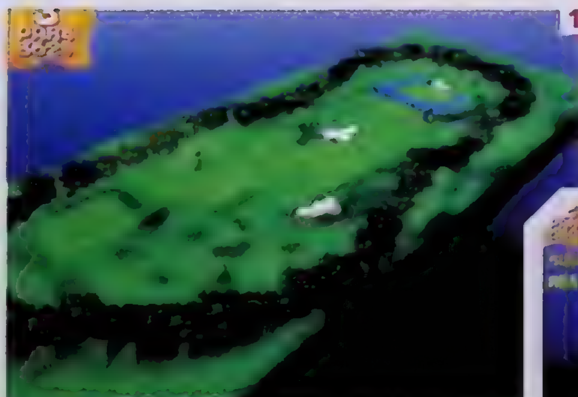


[1] Så här livligt ser det inte ut i gamla trista *Actua Golf*. [2] De tunna gröna linjerna avslöjar hur greenen lutar, men det blir inte lätt för det...

Till att börja med är spelarna tämligen annorlunda. Istället för realistiska kopior av verkliga golfare är spelarna i *Everybody's Golf* små tokroliga karaktärer i anime-stil. Från början finns det bara två att välja mellan och bara en bana att spela på, men efter att man vunnit ett par rundor blir fler spelare valbara. Det fungerar ungefär som i de flesta beat 'em up spel; man måste klå en annan spelare för att kunna använda sig av den själv.

I *Everybody's Golf* gäller det att samla erfarenhetspoäng. Den som vinner en hel turnering får massor av poäng, men man kan även tjäna poäng på att till exempel slå en birdie eller att träffa flaggan på greenen. När man har samlat ihop tillräckligt med poäng blir nya och svårare banor tillgängliga. På så sätt blir *Everybody's Golf* ett spel där det lönar sig att vara duktig, vilket borde göra att det håller längre än de flesta andra golfspel.

Den japanska version av spelet som vi testat har övertygat oss om att *Everybody's Golf* har en mycket väl fungerande spelmotor. Det tar ett tag att hitta den rätta swingen, men med lite träning kan man på ett stilfullt sätt utföra många klassiska golfspecialare som till exempel att skruva bollen åt olika håll. Charmen med *Everybody's Golf* ligger i dess enkla serieartade grafik, som tillsammans med





[1] En underbar överflygning visar i detalj hur varje bana är upplagd. [2] Som tur är går den fort att ladda och kan avbrytas när som helst.

Charmen med *Everybody's Golf* ligger i dess enkla serieartade grafik, som tillsammans med spelets andra lekfulla kvaliteter gör golfen rolig.

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: SCE Japan ■ SPELTYP: Sport





[1] För att få tillgång till de bästa golfarna måste man bli riktigt duktig. [2] Varje spelare har sin egen segergest. [3] De små animationerna piffar upp spelet rejält, här har ett perfekt slag utförts. [4] Attans, nu försvann bollen bakom ett träd. [5] Bilden kan zoomas in och ut mycket snabbt, för att ge spelaren bra överblick över terrängen.







spelets andra lekfulla kvaliteter gör golfen rolig. Om man till exempel ger bollen bakåtskruv så visas en nätt liten animation där bollen faktiskt vänder om och rullar bakåt en bit. Golfarnas segertecken är också underbara, varje spelare har sin egen lilla rörelse som visas efter ett lyckat slag. En spelare kan till och med dra fram en blomma ur hatten när han lyckats sänka en birdie.

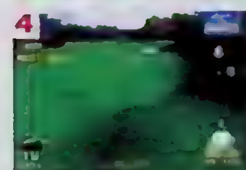
Det finns mycket som kan göra *Everybody's Golf* till en vinnare. Ta bara möjligheten att öva puttar på en underlig minigolf-bana, träningsspelet som på ett bra sätt förklarar hur det går till på banan, eller de dolda hemligheterna som kan avslöjas (till exempel den hemliga turnering som öppnas när en spelare tagit sig runt spelets fem huvudbanor); det här verkar vara ett riktigt bra spel, på sitt lite gulliga japanska sätt. Kanske kan till och med de som förknippar golf med snobbiga gamla gubbar och fula kläder finna oväntat underhållningsvärde i *Everybody's Golf*. Det här spelet kan vara värt att ta en titt på...



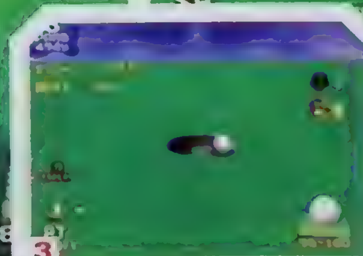
Namnet *Everybody's Golf* säger en hel del; Sony har försökt att göra sporten mer lättsam, på gränsen till komisk, och de verkar ha lyckats.











[1] Kontrollen känns igen från de flesta andra golfspel. Energistapeln längst ned kräver två knapptryckningar. Den första för styrka, den andra för riktning. [2] Nere till höger visas hur bollen ligger. [3] Åh så nära! [4] Bollen viner fram i mitten. [5] Det finns gott om kameravinklar.

THEME HOSPITAL

Galna läkare, flörtiga sköterskor och blodiga operationer. Datorspelandets svar på Cityakuten kommer snart till din PlayStation.

Ett vanligt skäl till att många idag spenderar tusentals kronor på stora klumpiga hemdatorer är att de vill kunna spela alla de strategispel som finns på marknaden. Dessa spel tillverkas i allt större mängder, och de flesta finns bara till PC. Många är bara billiga kopior på *Command & Conquer*, men det finns ett fåtal som sticker ut från mängden.

Theme Hospital är ett av dessa. Det är det andra spelet i samma serie som det omåttligt framgångsrika *Theme Park*. Den stora skillnaden mellan dessa spel och de flesta andra strategiska simulatorer är humor, vilket det finns gott om i *Theme Hospital*. Men det är inte vilken humor som helst, här handlar det om riktigt mörk satir.

Spelarens uppgift är att bygga, underhålla och på alla möjliga sätt sköta om ett sjukhus så att det drar in så mycket pengar som möjligt. Och det är ingen lätt uppgift, det räcker inte med att bara köpa ett par röntgenmaskiner och sedan iaktta hur folk mirakulöst blir botade. Dessutom ligger precis allt i spelarens händer. Allt från att bygga nya rum och placera dörrar rätt till att anställa och sparka personal eller reparera trasig utrustning, måste utföras på rätt sätt för att sjukhuset skall bli framgångsrikt. Spelet är faktiskt så komplicerat att de flesta nog skulle baxna, om det inte var för det långsamt ökande tempot som ger spelaren en chans att lära sig hur allt går till. Det börjar alltså på en relativt lätt nivå. Den första uppgiften blir att uppnå 200 poäng (poäng erhålls beroende på antalet nöjda patienter), och att kurera minst tio personer från deras åkommor. Det måste även byggas en reception, ett huvudkontor, ett behandlingsrum och en psykavdelning, som alla måste bemannas med lämplig personal. Och allt detta innan man ens kan börja tänka på städpersonal, värmeelement eller andra nödvändigheter som en enkel toalett.

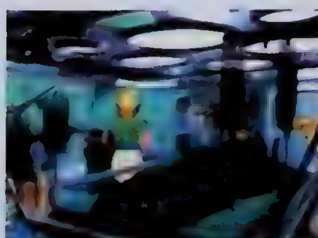
Precis som i *Theme Park*, där missnöjda besökare visar sitt ogillande genom att kräkas, klaga eller helt enkelt hålla sig borta måste man i *Theme Hospital* se till att patienterna inte väljer något konkurrerande sjukhus framför ens eget. Så snart en patient inte trivs visas en liten sur ikon som talar om att spelaren inte skött sin uppgift tillräckligt väl. Anledningen till missnöjet kan till exempel vara att sjukhuset är för smutsigt, att det inte finns tillräckligt med sängplatser eller att det alltför ofta ställs fel diagnos.



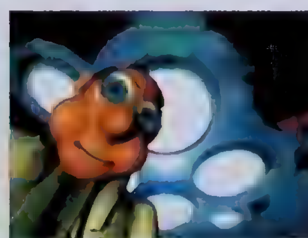


[1] För de pengarna borde det väl gå att fixa en lite trevligare park? [2] Det gäller att hålla patienterna i väntrummet nöjda. Annars blir det bara klagomål.

Grafiken är enastående. Tack vare det mycket lustiga introt och den speciella sprite-animationen får *Theme Hospital* lite samma känsla som en tecknad film,







Introt till *Theme Hospital* innehåller sånt som TV aldrig skulle drömma om att visa...

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Bullfrog	■ SPELTYP:	Simulator



[1-3] Farbror doktorn kommer ständigt med tips om hur man ska sköta sitt sjukhus. Men vem bryr sig om blommorna? [4] Den mäktigaste mannen på sjukhuset är alltid ekonomen. [5] Med sina diagram... [6] ...och sin filofax. [7-8] Bloaty Head och Hairyitis är sjukdomar man inte vill dra på sig. Och för King's Complex krävs det nog mer än bara piller...

Konverteringen från PC är mycket välgjord, så gott som varenda funktion finns med från originalformatet. Det enda som egentligen skiljer versionerna åt är att banorna fått ett något annorlunda utseende på PlayStation. Grafiken är enastående. Tack vare det mycket lustiga introt och den speciella spriteanimationen får *Theme Hospital* lite samma känsla som en tecknad film, samtidigt som det är mycket tydligt och detaljerat.

Vissa problem går dock inte att undvika vid en konvertering från PC till PlayStation. Spelet är ju gjort för att spelas med mus, så med en handkontroll kan det hela kännas en aning segt. Det finns massor av menyer att dra ned och ikoner att klicka på, och eftersom pilen inte riktigt följer med styrkorsets rörelser kan det bli lite frustrerande till slut. Ett annat problem är hur krångligt det är att placera rummen. Även när det finns gott om plats att bygga ett nytt rum på kräver spelet lite väl stor precision, det är också mödosamt att sätta in fönster och dörrar på rätt sätt.

Spelets styrka ligger mest i dess annorlunda humor. Här finns vansinniga sjukdomar som Bloaty Head disease, Hairyitis och den omåttligt lustiga åkomman King's Complex som tvingar den sjuke till att klä ut sig till Elvis och börja svänga på benen på ett högst ohälsosamt sätt.

Bortsett från de få grafiska buggar som spelets betaversion innehåller

Den stora skillnaden mellan dessa spel och de flesta andra strategiska simulatorer är humor, vilket det finns gott om i *Theme Hospital*.

verkar *Theme Hospital* till PlayStation bli minst lika bra som sin miljonsäljande föregångare till PC. Den här speltypen är visserligen inte optimerad för konsolspelande, men om Bullfrog bara lyckas fixa till kontrollen en aning så kommer de att ha producerat ännu ett mästerverk. I nästa nummer av PlayStation-Magasinet kommer vi att ställa den slutgiltiga diagnosen.



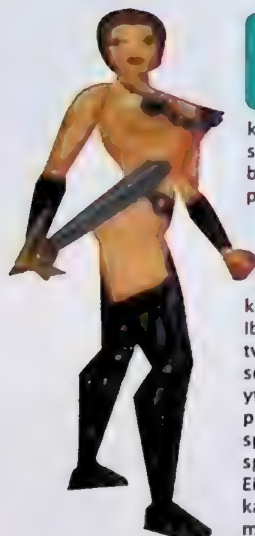


[1] Så såg det ut från början. [2] Men här har äntligen det livsnödvändiga biljardbordet kommit på plats. [3] Menyerna är till stor hjälp i spelet.

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros
■ UTVECKLARE: Eidos ■ SPELTYP: Äventyr

Deathtrap Dungeon

I september förra året såg Eidos nya äventyrsspel ut att bli riktigt bra. Men nu har ett helt år passerat sen spelet egentligen skulle ha släppts och det är fortfarande inte färdigt.



I höstas såg Edios inte ut att ha några problem med sitt nya spel. Men sedan dess har utvecklingsprocessen blivit lika krånglig som de fantasynoveller spelet *Deathtrap Dungeon* är baserat på. Vi har tagit en smygtitt på det ännu ofärdiga spelet.

Ett stort problem med de tidigare versionerna av *Deathtrap Dungeon* var att kameran alltför ofta bytte vinkel. Ibland kunde perspektivet bytas två eller tre gånger på bara ett par sekunder och spelet blev därför ytterst förvirrande. Detta är ett problem som har drabbat andra spel i samma genre, även när spelaren bara går rakt framåt. Eidos har ännu inte lyckats slipa kamerans funktion tillräckligt, men har i alla fall lyckats inkludera möjligheten att spela ur ett förstapersons-perspektiv.

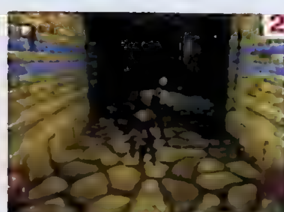
Viktigare än grafiken är dock spelbarheten. De tidigare versionerna av spelet var minst sagt handelselösa, förutom ett par svåra nivåer och snygga texturer hade det inte mycket att erbjuda. Som tur är har Eidos sedan dess programmerat in mängder av fiender att slåss mot, för att inte tala om den stora arsenal av vapen och besvärjelser som nu finns tillgänglig. Istället för att klyva luft med små pyttesvärd kan spelaren nu välja mellan ett stort antal vapen, däribland sylvassa knivar, raketgevär eller de omåttligt grymma War Pigs of Doom.

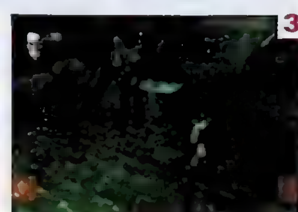
Men det är inte allt som blivit bra. Om bara ett par månader är det tänkt att *Deathtrap Dungeon* ska släppas, men spelet lider fortfarande av många elementära brister. En sak är att texturerna inte lägger sig rätt, men värst är att spelaren kan promenera rakt genom spelets strukturer eftersom de inte känns igen som solida av maskinen. Det står redan klart att grafiken aldrig kommer att matcha den i *Tomb Raider*, men tanken är att spelbarheten ska locka folk att spela ändå. Och eftersom banorna ritats av Eidos chef Ian Livingstone och tidningen White Dwarfs tidigare redaktör Jamie Thompson kommer vi nog att kunna bortse från den halvdana grafiken. *Deathtrap Dungeon* behöver dock fortfarande en ordentlig justering innan det kan släppas i butikerna. Vi lovar att hålla er informerade om hur det går.



[1] Texturerna är inget vidare. [2] Dessa gravkrigare dyker upp överallt. [3] Mot vattenzombierna fungerar magi bäst.



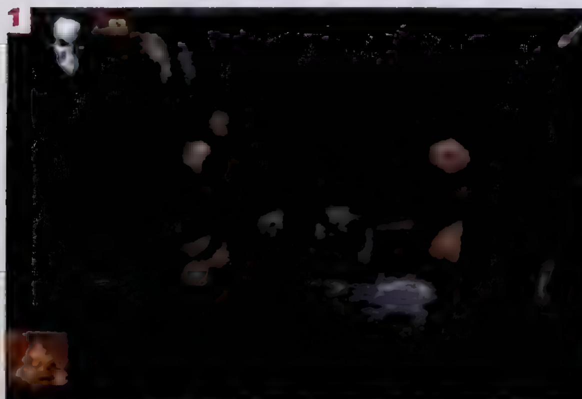








Grafiken är inte det bästa med spelet. Men det blir snyggare ju längre man kommer. Här ser vi hur ett lasergevär kan användas.





[1] Fienderna kan vara allt från simpla råttor till hetlevrade kvinnor klädda i det senaste modet. [2] Vapen finns det gott om. Raketgevären är grymma, och så finns det ju magi...



Square har gjort sitt allra bästa för att förnya beat 'em up-genren med sitt *Bushido Blade*. Om du gör ditt allra bästa kanske du vinner spelet.

TÄVLING

EN ANNORLUNDA KAMP

Square är mest kända för att ha producerat en populär rollspelsserie. Vad heter den?

1 – Legend of Zelda
2 – Dragon Quest
3 – Final Fantasy

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 - 110 50

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!



❶ På demoskivan i första numret av PlayStation-Magasinet fanns en spelbar demoversion av *Grand Theff Auto*. När man spelat en stund så bryts spelet. Ska det verkligen vara så?
❷ Finns det något fusk som gör så att man får mer pengar i *Sim City 2000*?
❸ När kommer det underbara spelet *Carmageddon* att släppas till PlayStation?
❹ När kommer Capcoms skräckäventyr *Resident Evil 2* att släppas i Sverige?
För övrigt vill jag passa på att tacka er för en bra ny tidning.
En som gillar PlayStation

❶ En demoskiva innehåller självklart bara demo-versioner av spelen. Vilket i sin tur innebär att spelen när som helst kan ta slut.
❷ Visst gör det! Med det här fusket får du en miljon på bara ett par sekunder. Gå först till budgetmenyn och håll inne R1, tryck sedan Kryss, Cirkel, Triangel, Fyrkant, Fyrkant och släpp R1. Efter det ska du hålla inne L1 och trycka Kryss, Cirkel, Triangel, Fyrkant och sedan släppa L1. Nu ska du hålla inne R2 och trycka på Kryss, Cirkel, Triangel, Fyrkant och sedan släppa R2. Och till sist hålla inne L2 och trycka Kryss, Fyrkant, Triangel, Cirkel och sedan släppa L2. Om du har gjort rätt kommer du att bli en miljon dollar rikare.
❸ Enligt spelhuset SCi som har utvecklat *Carmageddon* till PC släpps PlayStation-versionen i sommar.
❹ Förhoppningsvis kommer spelet i slutet av maj.

Jag är lite besviken på ert första nummer av PlayStation-Magasinet. Ni skriver ungefär likadant som i Super PLAY och så har ni så få brevsidor. Tidningen är även för dyr och har för få sidor.
❶ När kommer PlayStation 2 ut? Och kommer ni att skriva mycket om den?
❷ Varför har ni bara recensions-skalan 1-10? 1-100 är ju så mycket bättre!
PSX Master



❶ Sony har fortfarande inte visat upp någon PlayStation 2 eller ens presenterat några specifikationer. Ingen, forutom Sony själva, vet när den nya konsolen släpps, men självklart kommer vi att bevaka allt som har med den nya maskinen att göra och ni kan se fram emot framtida artiklar om PlayStation 2.
❷ Vi tycker att betygsskalan 1-10 fungerar utmärkt. Lätt att förstå och inget krångel.

Jag undrar vad det är för speciellt med Namcos pistol Gun Con?
Tomas Hesslow

Enligt de flesta tidningar, däribland vi själva, så är vi alla eniga om att Namcos Gun Con är den optimala ljuspistolen för PlayStation. Det som skiljer den från de övriga är en extra knapp som i *Time Crisis* bland annat används for att ducka.

❶ Har PlayStation-Magasinet någon hemsida och var hittar jag den?
❷ Kommer det någon uppföljare till *V-Rally*?
❸ Vilket spel tycker ni bäst om just nu?
Tobias Fransson

❶ Du hittar oss på adressen: www.atlantic.medstroms.se/psm.
❷ Det kommer en uppföljare till *V-Rally*, men troligtvis inte förrän 1999.
❸ Capcoms *Resident Evil 2* är det spel större delen av redaktionen spelar mest just nu.

❶ Jag undrar vart man kan köpa utvecklings-maskinen Yaroze?
❷ Är det olagligt att göra egna spel med den maskinen?
❸ Vad kostar maskinen?
Bud Balboa

❶ Du kan köpa maskinen av Sony Computer Entertaiment via deras hemsida på Internet-adressen: www.playstation.com/shock_yaroze.html.
❷ Nej, det är självklart inte olagligt. Det är ju Sony själva som uppmanar alla att försöka programmera egna PlayStation-spel.
❸ Maskinen kostar drygt 5000 kronor. Men du måste även ha en kraftfull PC med tillbehör för att ha någon glädje av Yaroze.

Jag har just börjat att prenumerera på PlayStation-Magasinet och märkte att det inte fanns något Final Fantasy Forum i den. Jag undrar om ni nu kommer att införa denna sektion i PlayStation-Magasinet?
William

Final Fantasy Forum, Anime Express och Online är några av de sidor som bara finns i Super PLAY. Andra typer av specialsidor kommer att pryda PlayStation-magasinet, men är du ute efter just Final Fantasy Forum får du köpa Super PLAY även i framtiden.

❶ När kommer *Breath of Fire III* till Sverige?
❷ Kommer ni att ha en hemsida på Internet?
❸ Kommer det många rollspel till PlayStation inom snar framtid?
Johan Torstensson



❶ Enligt Ocean, som släpper spelet i Europa, kommer det hit i sommar.
❷ Som sagt, vi finns på adressen: www.atlantic.medstroms.se/psm.
❸ Med titlar som *Alundra, Parasite Eve, Final Fantasy Tactics, Xenogears* och *Tales of Destiny* kan vi se fram emot ett RPG-späckat 1998.

❶ Jag har hört att *Judge Dredd* ska vara kompatibelt med Gun Con. Stämmer det?
❷ Är *Croc* ett bra plattformsspel?
❸ Borde jag köpa *Resident Evil* när Platinum-versionen släpps?
❹ Blir det någon uppföljare på *Soul Blade*?
Johan Pettersson

❶ Det stämmer inte.
❷ *Croc* är ett bra plattformsspel som riktar sig till de lite yngre spelarna.
❸ *Resident Evil* är fortfarande ett av de allra bästa spelen till PlayStation.
❹ Namco har ännu inte bekräftat en uppföljare.

❶ Var tog spelet *Waterworld* vägen?
❷ Varför plockade Sony bort vibrationsfuktionen på den europeiska versionen av den analoga hand-kontrollen?
❸ När kommer *Alien vs Predator* och *Alien: Resurrection*?
❹ Går det att ringa er och få hjälp med spelfrågor?
Kalle Blomberg

❶ Det sjönk till botten.
❷ Det är fortfarande lite otydligt varför de tog bort just den fuktionen. Sony i Europa hävdar att vibrationerna kunde förstöra de känsliga delarna i handkontrollen.
❸ Båda spelen är på väg men vi lär inte få se dem förrän i höst.
❹ Vi svarar inte på spelfrågor och ger inte ut några tips via telefon. Däremot går det bra att skriva till oss så kanske vi publicerar svaren i våran tipssektion. Bästa sättet att få hjälp är dock att ringa Sony Hotline på telefonnummer 0719 - 310 311. Där kan du få hjälp med dom flesta spelen på PlayStation. Observera dock att det kostar 5 kronor per samtal.

❶ Finns det något riktigt bra science fiction-spel till PlayStation?
❷ Kommer ni att ha någon artikel om Sony och hur det kommer sig att de gav sig in i TV-spelbranschen?
❸ Och när kommer *Turok: Dinosaur Hunter* till PlayStation
Rikard Masip

❶ Ett mycket bra spel är Psygnosis *Colony Wars*.
❷ Vi kommer att publicera artiklar om Sony och om hur de skapade PlayStation i framtida nummer av PlayStation-Magasinet.
❸ Det spelet kommer tyvärr aldrig.





BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som [illegible] gillar speigenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte [illegible] klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre [illegible]
5	Medel. Kan uppskattas men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

Spel Test

RECENSIONER









Z

Z är ungefär som *Command & Conquer*, fast här har robotar ersatt människor och taktik är viktigare än strategi.



[1] Hjälp! De blå har fått syn på oss! [2] Där fick deras pansarvagn, men det ser ändå illa ut. [3] Fortet måste beskyddas till varo pris. [4] En pansarvagn gör mos av infanteriet. [5] Naturliga hinder kan sprängas bort.

Låt oss först definiera skillnaden mellan taktik och strategi. Taktik är konsten att noggrant dirigera trupper i en strid, medan strategi är konsten att planera och föra ett krig. En taktikspecialist bestämmer vilket mål en trupp ska anfalla, medan en strateg måste se till att vapen och annan utrustning fördelas rätt mellan trupperna vid fronten. Detta kan låta irrelevant, men det är viktigt för att klargora vad det här spelet går ut på.

Command & Conquer var ett banbrytande spel. Det var ett av de första spelen där man kunde använda en mus för att peka och klicka, vilket gjorde spelandet enklare än det varit tidigare. Dessutom introducerade *Command & Conquer* ett strategiskt element, genom att låta spelaren själv placera ut fabriker och baser så bra som möjligt.

Så fort striden tagit sin början blir Z en kapplöpning där det gäller att snabbt komma över så många territorier som möjligt för att komma först i kapprustningen.



[1] En strid bryter ut vid en fabrik. Den som får tag på flaggan kommer att behärska territoriet. [2] Pang! Bom! Ka-blam! [3] Ojdå, alla dog.

Z är i princip en kopia på *Command & Conquer*, där krigen utkämpas av robotar i en futuristisk miljö. **Det har samma smidiga kontroll som *Command & Conquer* (i alla fall om man använder PlayStation-musen), men inget strategiskt element.** I *Z* är det förbestämt var alla fabriker och baser ska vara placerade, så det behöver spelaren inte tanka på. Det finns 20 nivåer där man kämpar mot en robotstyrd fiendearmé, och de flesta nivåer är indelade i tolv olika territorier. När spelet börjar kontrollerar de två motståndarna tre territorier var. För att klara en nivå måste man förstöra fiendens fort (som alltid ligger i det mest avlägsna territoriet), eller ta kål på alla fienderobotar.



Så fort striden tagit sin början blir *Z* en kapplöpning där det gäller att snabbt komma över så många territorier som möjligt för att komma först i kapprustningen.





■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Strategi
■ UTVECKLARE:	Bitmap Brothers	■ SPELTYP:	Egmont

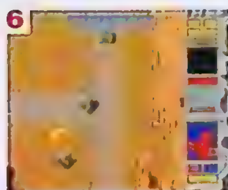


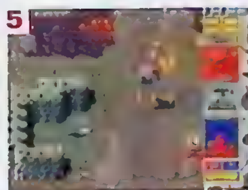
[1-4] Det påminner starkt om en krigsfilm, men var är Clint Eastwood? Broarna i Z är strategiskt viktiga, eftersom de ofta är nödvändiga transportsträckor för bepansrade styrkor. Som vi ser i [3] kan de dessutom förstöras, vilket kan stänga inne en pansartrupp. [5] Hinner trupperna fram till kanonen innan fienden tar den? [6] Fortet är under attack! [7] I menyerna kan man bestämma vad fabrikerna ska producera.

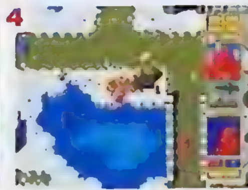
1

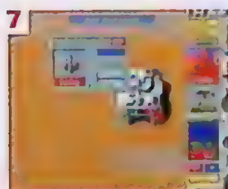

2


3


6


5


4


7


Till skillnad från *Command & Conquer* är *Z* nämligen ett spel där krigen kan avgöras inom de tre första omgångarna. Eftersom man inte kan bygga sina egna fabriker gäller det att rusa fram och överta de fabriker som redan finns utplacerade på kartan. Den som får kontroll över flest kommer oundvikligen att vinna. Jämfört med friheten och variationen i *Command & Conquer* kan detta tyckas lite tråkigt, men *Z* har ändå sina stunder. Spelets snabba tempo leder till mycket aggressiva och blodiga attacker, och man måste ha bra simultankapacitet för att vinna. Det finns altid flera olika trupper som behöver ses till på samma gång, och ofta tvingas man kriga på två eller tre ställen samtidigt.

Z är inte precis nytt längre. Det dök först upp till PC för över ett år sedan, och det märks. Jämfört med mer moderna och genomarbetade spel till PlayStation kan *Z* te sig något amatörmässigt; det laddar ganska slött och gränssnittet känns gammaldags. Överföringen till spel med handkontroll är välgjord, men eftersom *Z* gjorts för att spelas med mus är en sådan nästan nödvändig för att göra spelet rättvisa.

Det här spelet är en underlig hybrid som vid första anblick ter sig som en dålig kopia på *Command & Conquer*. Den som ger *Z* en ordentlig chans märker dock snart att det är mer av ett PlayStation-spel än *Command & Conquer* dess tyngdpunkt ligger på snabb reaktionsförmåga och konsten att utnyttja trupperna så effektivt som möjligt. *Z* fick blandade omdömen när det släpptes till PC förra året; en del ansåg att det var ett av de bästa spelen någonsin, medan andra inte gillade det alls. Det är faktiskt ett riktigt bra spel, men det kommer inte att tilltala alla PlayStation-ägare. Man måste vara beredd på att investera i en mus och en hel del tid för att komma över den frustration det innebär att lära sig tycka om *Z*, och det finns redan bättre och mindre krångliga spel på marknaden.



Z fick fick blandade omdömen när det släpptes till PC förra året; en del ansåg att det var ett av de bästa spelen någonsin, medan andra inte gillade det alls.

BETYG

■ GRAFIK:	Små spritar 6	■ SPELBARHET:	Knivskarpt 7
■ LJUD:	Skrik och explosioner 6	■ PRESENTATION:	Medelmåttig 5
■ HÅLLBARHET:	Inte lätt 8	■ ORIGINALITET:	Plagiat 5

Det har sina kvaliteter, och kan vara värt pengarna för den som verkligen gillar taktikspel. Rekommenderas dock inte för alla.

7 av 10

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	449	400	175
Actua Golf	399	350	150
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S Club Edition	449	400	175
Addidas Soccer	249	100	25
Addidas P. Soccer'97	449	250	100
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	299	250	100
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	300	125
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	350	150
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ballblazer Champ	449	400	175
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	399	350	150
Bedlam	199	150	50
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	250	100
Blam! Machinehead	399	250	100
Blast Chamber	199	150	50
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	449	400	175
Bust a Move 2	299	250	150
Carnage Heart	299	250	100
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Ceasars Palace	449	400	175
Cheesy	399	350	150
Chessmaster 3D	399	350	150
Chronicles of Sword	449	250	100
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Couner Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	400	175
Critical Depth	449	400	175

449:- PlayStation

449:- PlayStation

	nytt	beg.	vi köper
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	400	175
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cybena	199	150	50
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	199	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	449	350	150
Darklight Conflict	399	350	150
Darkstalkers	299	250	100
Davis Cup Tennis	299	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	199	100	25
Descent 2	299	250	100
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Die Hard Trilogy	399	350	150
Discworld	399	250	100
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	399	300	125
Dragonheart	299	250	100
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	250	100
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	299	250	100
Felony 11-79	449	400	175
FIFA 96	249	150	50
FIFA 97	299	200	75
FIFA '98-Road to W.C	399	350	150
Fighting Force	449	400	175
Final Doom	399	300	125
Final Fantasy Tactics	599	450	150
Final Fantasy 7	449	400	175
Fighting Force	449	400	175
Firo & Klawd	[illegible]	[illegible]	150
Floating Runner	[illegible]	350	150
Formula 1	[illegible]	[illegible]	75
Formula 1 '97	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Formula Karts	449	[illegible]	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	300	125
Galaxy Fight	299	250	100
Goalstorm	199	150	50
G-Police	449	400	175
Grid Run	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	400	175
Hardcore 4x4	399	300	125
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	199	150	50
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	399	350	150
International Moto X	449	400	175
Int Soccer Pro	449	350	150
Int. Superstar Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	299	250	100
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50

FINAL FANTASY TACTICS PlayStation 599:-

	nytt	beg.	vi köper
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	399	300	125
Konami Open Golf	399	350	150
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kane	449	250	100
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	399	300	125
Loaded	399	200	75
Lomax	399	350	150
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	299	250	100
Lost World-Jurassic	399	350	150
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	299	250	100
Madden NFL '98	399	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	449	400	175
Master of Teräs Käsi	449	400	175
Maximum Force	449	400	175
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	300	125
Megaman X3	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	400	175
Mortal K Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	399	350	150
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
Nagano Winter '98	449	400	175
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	399	350	150
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	400	175
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	299	250	100
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live 98	399	350	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NHL 97	299	150	50
NHL '98	399	350	150
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	349	100	25
NHL Face Off '97	449	300	125
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay 98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	399	350	150
Off World Interceptor	299	200	75
*Ogre Battle	599	450	250
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	399	250	100
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	350	150
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	399	350	150
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	249	150	50
PGA 97	299	250	100
PGA '98	399	350	150
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Player Manager	449	400	175
Po'Ed	399	350	150

	nytt	beg.	vi köper
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	449	300	125
Powermove Wrestling	399	350	150
Pow Play Hockey 98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross X	399	350	150
Rampage World Tour	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	350	150
Red Alert . C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	449	300	125
Resident Evil Dir Cut	449	400	175
Resident Evil 2	599	450	150
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	199	150	50
Risk	399	350	150
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Samurai Showdown 3	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	399	250	100
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	449	400	175
Soviet Strike	399	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam Bunny	299	250	100
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	350	150
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	399	100	25
Starfighter 3000	199	150	50
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	449	400	175
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Strike Point	449	400	175
Striker '96	199	150	50
Sukoiden	449	350	150
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	299	250	100

RESIDENT EVIL 2 PlayStation 599:-

	nytt	beg.	vi köper
Syndicate Wars	399	250	100
Tekken	249	200	75
Tekken 2	249	200	75
Tempest X	299	250	100
Tenka	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Titan Wars	399	350	150
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tomb Raider	449	300	125
Tomb Raider 2	449	400	175
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	199	100	25
Total NBA 96	349	150	50
Total NBA '97	449	300	125
Trash It	449	400	175
Track & Field	299	250	100
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	199	150	50
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	350	150
Victory Boxing JVC	399	300	125
Viewpoint	199	150	50
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	299	250	100
VMX Racing	449	400	175
V-Rally	449	400	175
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	399	350	150
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
Whizz	399	350	150
*Wild Arms	599	450	150
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
Worms	299	250	100
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
WWF In Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

1499:-* PlayStation

Vi Köper : 800:- Vi Säljer : 1300:-
Multi X : 1000:- Multi X : 1700:-

TILLBEHÖR

nytt beg. vi köper

HÄR FINNS VI:

POSTORDER
08-664 15 50

Valhallavägen 36
08-150 600

VERKSTAD
Valhallavägen 22
08-150 500

Danvikstull
Barnängsgatan.11
08-642 03 64

SPELIA UTFÖR MULTI-X OMBYGGNADER, UNDERHÅLL SAMT REPARATIONER AV ALLA SLAGS KONSOLER !!!

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA PSX !!!

LIA

TOKREAN FORTSÄTTER



NYA SPEL:

(dessa spel kostar normalt i andra butiker mellan 399:- & 549:-)



Köp 5 nya eller beg. spel & du får en exklusiv PSX väska !!!

BEGAGNADE SPEL:



Suikoden

KÖP

BYT

SÄLJ

SPELIA
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:- (beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

	måndag-fredag	lördag	
Butik / Postorder	11.00-19.00	10.00-16.00	08/150 800
Orderfax	dygnet runt		

Cool Boarders 2

Sonys snowboardspel har fått en välbehövlig uppfräschning och nu är det bara att plocka fram brädvaxet.



Om speltillverkarna skulle göra en lista över vilka sporter de helst vill göra spel av, skulle formodligen snowboard hamna längre ned än dvärgkastning. Inte för att det är tråkigt, utan för att det är svårt att uppnå ett bra och realistiskt resultat. Alla som har sett eller provat på snowboardåkning vet att det går att göra en ofantlig mängd tricks, både i hopp och snovallar. Eftersom en handkontroll har ganska få knappar, krävs det en hel del arbete för att återskapa en realistisk åkning. Men även om de som utövar sporten vet hur en riktig Fakie To Frontside Melancholy ser ut, är chansen att den ovane spelaren genomskådar en felaktig manöver relativt liten. Frågan är om det spelar någon större roll. Hur som helst, *Cool Boarders 2* är inte någon sportsimulator. Det påminner snarare om ett arkadspel.

De som har haft oturen att bekanta sig med föregångaren till *Cool Boarders 2* har kanske svårt att tänka sig en bra uppföljare. Det var en tråkig historia (ingen möjlighet att spela två personer, begränsat underhållningsvärde och gräslig grafik), men utvecklarna har gjort en mirakulös upphämtning. **Nytt soundtrack, nya grenar och möjligheten att välja sina kläder bevisar att UEP har tagit åt sig av kritiken och gjort något åt de tidigare bristerna.** Även om det är samma teflon-liknande bräda man spänner fast vid sina fötter och det fortfarande är lika lätt att ramla på isflackar, har UEP:s totalrenovering gett *Cool Boarders 2* det djup som originalet saknade och skapat ett mycket mer underhållande spel.



UEP:s totalrenovering har gett *Cool Boarders 2* det djup som originalet saknade och skapat ett mycket mer underhållande spel



(1) Undrar om det går bättre nu när jag har en ny jacka..? (2) Hur var det nu man landade? (3) Man kan se sitt lopp i repris. (4) I Half Pipe Mode är inget omöjligt. (5-8) Oavsett om man åker mellan flaggor (5), på bilar (6), på stockar (7) eller begår självmord (8), demonstrerar en handkontroll i skärmens vänstra hörn hur man skall göra i Board Park.





■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	UEP Systems	■ SPELTYP:	Racing

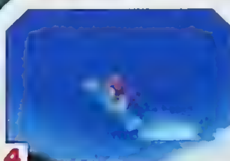



[1,2] Cindy i Big Air Mode. [3] Det gäller att hålla tungan rätt i mun så att man inte ramlar. [4] Precis som i en reklam för skidresor. [5,6] Man får bonuspoäng när man gör tricks, struntar man i det idagar kommentatorn.

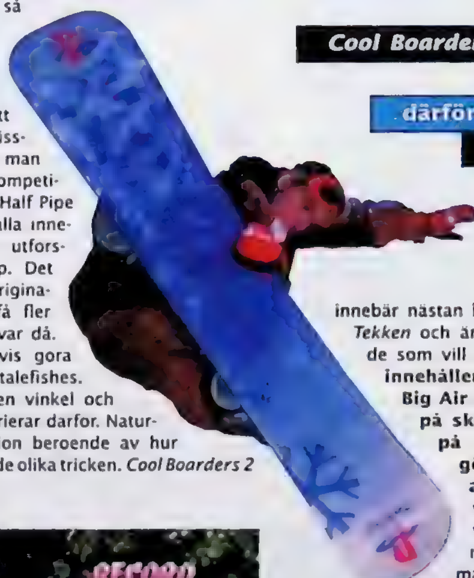







Vad är det då som är så mycket bättre? Det mesta faktiskt. Efter introduktionen uppenbarar sig en lovande meny och man slutar genast att tänka på det första misslyckandet. Nu erbjuds man fem olika discipliner: Competition, Freestyle, Big Air, Half Pipe och Board Park, vilka alla innehåller en variation av utforsåkning och höga hopp. Det sistnämnda utgjorde i originalet bara ett sätt att få fler bonuspoäng, men det var då. Nu kan man exempelvis göra såväl Indy Grabs som Stalefishes. Varje ramp har sin egen vinkel och tiden man är i luften varierar därför. Naturligtvis blir ens prestation beroende av hur pass väl man behärskar de olika tricken. *Cool Boarders 2*



Cool Boarders 2 innebär nästan lika mycket fingergymnastik som _Tekken_ och är därför en perfekt utmaning för de som vill lära sig samtliga trick

innebär nästan lika mycket fingergymnastik som *Tekken* och är därför en perfekt utmaning för de som vill lära sig samtliga trick. **Spelet innehåller också en sorts träning. I Big Air Mode kan man välja att det på skärmen ska dyka upp namn på olika trick. Man måste då göra det angivna tricket för att få fortsätta.** Detta kan dock vara lite knepigt, eftersom det bara visas ett fåtal trick under laddningssekvenserna. Att inte veta hur man gör kan vara nog så frustrerande, när sedan datorn fortsätter att tjata om samma trick känner man sig ganska usel. Men övning ger färdighet och när man tagit sig ned för backen tittar man gärna på reprisen. Eftersom kameror har följt varenda rörelse kan man stolt betrakta ▶








[1] Det ska väl inte vara så svårt att hoppa ut från en klippa i femtio km/h samtidigt som man undviker att kollidera med träd och motståndare... eller?
[2,3] När man klarat några banor väntar isande backar.



[1-3] Man kan tävla mot en kompis med split screen. [4,5] Det måste vara väldigt kallt där *CB2* utspelar sig, till och med marken i tunnlarna är täckt med snö. [6] Att levande ta sig över bron är inget lätt match. [7] Irin tävlar mot sin egen skugga.



Detta är det ultimata sättet att uppleva snowboardåkning för de som inte vågat prova på det i verkligheten

▶ sina piruetter och trick ur en mängd olika vinklar. Detta är det ultimata sättet att uppleva snowboardåkning för de som inte vågat prova på det i verkligheten. Ska man anmärka på något i *Cool Boarders 2* är det grafiken. Och den är ändå inte hemsk, bara lite tråkig.

Det finns fyra olika karaktärer – Yaggi, Jin, Cindy och Irin – och flera brador att välja mellan. Man kan dessutom justera sin brada så att den passar ens åkstil. Denna justering går att spara i en nästan övertydlig Board Editor Mode. **Totalt finns det tio banor. Alla framkallar en alpin känsla men är hala som bara den och ibland är det lite svårt att kontrollera sin åkning.** Det är möjligt att en försämrad kontroll är oundviklig om man vill ha ett riktigt snabbt spel, men faktum är att det drar ned betyget för *Cool Boarders* 2.

Bortsett från de tekniska missarna är spelkänslan hur bra som helst. Bara att åka nedför backen och göra en massa trick räcker för att man ska ha riktigt kul, men för mer tävlingsinriktade spelare är Competition och Freestyle ett måste. När man kommit i mål summeras tricken man gjort och tiden man har kvar till en slutpoang. Vidare kan man tävla mot klockan genom att



[1,2] Om man hukar sig i tunnlarna går det fortare. [3] Man kan anpassa sin bräda efter en själv och sedan spara justeringen. [4] Att krocka med träd gör ont... [5] ...liksom att ramla på isfläckar.

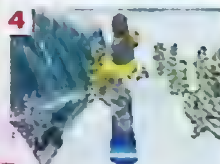
Cool Boarders 2





[1,2] Tack vare reprisen kan man studera loppet efteråt och lära sig av sina misstag. [3,4] Jin i backen. [5] Skarpa svängar gör man genom att trycka på knappen med fyrkant. [6] I Master Air dyker tips upp på skärmen. [7] Betyder inte gult och svart fara?













Cool Boarders 2 innehåller så många alternativ och finesser att det nästan är omöjligt att tröttna på det



välja att köra mot en "skuggmotståndare". **En annan finess i *Cool Boarders 2* är att man kan köra mot en kompis på split screen.** Att susa nedför backen i en hisnande fart med en supersnabb brada fäst vid fotterna samtidigt som man forsöker preja in sin bästa van i en bergvägg ger spelet en helt ny innebord.

Cool Boarders 2 innehåller så många alternativ och finesser att det nästan ar omojligt att tröttna på det. När man inte längre vill åka utför ar det bara att bege sig till Board Park. Dar finns ingen tidspress och man kan experimentera så mycket man onskar i ramper, på staket och på bilar. Oavsett om man foljer anvisningarna på skarmen eller inte, är åkning i Board Park det narmsta man kan komma upplevelsen av forsta semesterdagen i pisten utan att lamna soffan. Om man dessutom beaktar arkadkanslan i tavlingsmomenten och den fingerfardighet som kravs for att man skall rona framgång i Half Pipe Mode (det ar ingen dum idé att redan nu borja varma upp med *Track & Field*), inser man att UEP har gjort ett hastjobb då det forvandlat ett halvfardigt och trist spel till någonting riktigt bra. Undrens tid ar annu inte forbi.







***CB 2* använder laddningssekvenserna till att visa hur man gör olika trick. Smart.**

BETYG

■ GRAFIK:	**Kunde varit roligare** *6*	■ SPELBARHET:	**En mängd olika alternativ och finesser** *9*
■ LJUD:	**Bara om man uppskattar metal** *7*	■ PRESENTATION:	**Cool** *8*
■ UTMANING:	**Jag måste lära mig Indy Grab...** *8*	■ ORIGINALITET:	**Fortfarande fräscht** *8*

***Cool Boarders 2* är ett spel som du redan bör ha köpt. Mer racing än sportsimulator men det överlägset coolaste vinterspelet.**

8 av 10

Bloody Roar

Tack vare Hudson Softs nya spel behöver du inte längre vänta på fullmånen för att förvandla dig till varulv.

1



2



3

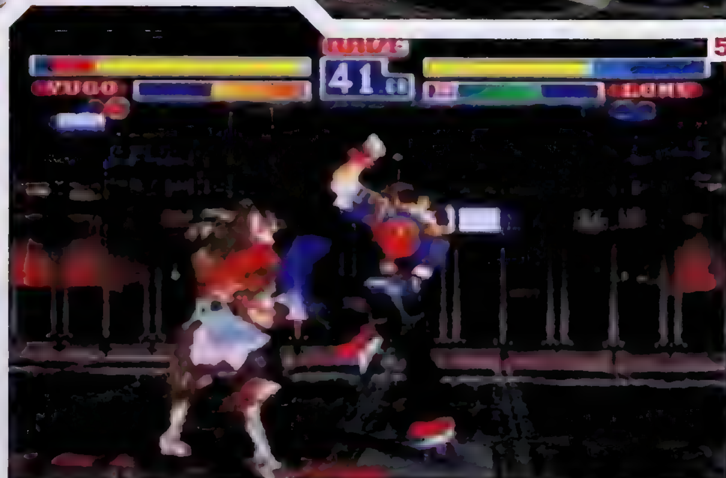


[1] Man tjänar på att träna, för det finns mycket att lära. [2] Såja, sparka den som ligger. [3] Att få stryk lockar fram besten i oss. [4] Bakgrunderna är underbara. [5] Long sätter knät i Yugos fejs.

4



5



Varulven är ett koncept som använts länge i alla möjliga filmer, böcker och TV-serier. Den legendariska sjukdomen som i fullmånens onda ljus transformerar en manniska till en vidrig best är inte bara upphov till den vanliga varulven. Det finns mängder av berättelser där offren även förvandlats till forvridna björnar, katter eller rävar med onaturliga förmågor.

Bloody Roar är i grund och botten ett vanligt beat 'em up, men det använder sig av varulvsliknande fenomen som extra krydda. Spelaren kan välja mellan åtta olika mänskliga kampar som alla har förmågan att förvandla sig till otacka bestar under spelets gång. I sin monsterskepnad kan spelaren sedan använda sig av en helt ny samling attacker som en vanlig människa inte skulle vara kapabel till. Förvandlingarna kan dock inte användas hur som helst. Likt stapeln som visar kvarstående livsenergi finns här en stapel som visar hur mycket monsterkraft en spelare har kvar, och den stapeln fylls på när spelaren blir skadad. När stapeln är fylld till en tredjedel får spelaren mojlighet att forvandla sig till ett monster genom att bara trycka på en knapp.

Bloody Roar är i grund och botten ett vanligt beat 'em up, men det använder sig av varulvsliknande fenomen som extra krydda.

Att utnyttja den mojligheten så snart den uppenbarar sig kan dock vara en ganska dumdristigt. När en





■ UTGIVARE:	Virgin Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hudson Soft	■ SPELTYP:	Beat 'em up

[1] Den som står för nära en spelare som förvandlas råkar illa ut. [2] Titta, han flyger! [3] De riktigt feta smällarna förstärks av grafiska effekter. [4] Även ett monster kan få sig en omgång. [5] Matcherna blir sällan oavgjorda. [6] Det finns mängder av specialtekniker, fast de är inte lätta att utföra. [7] Där bryts en arm... aj aj aj.

1

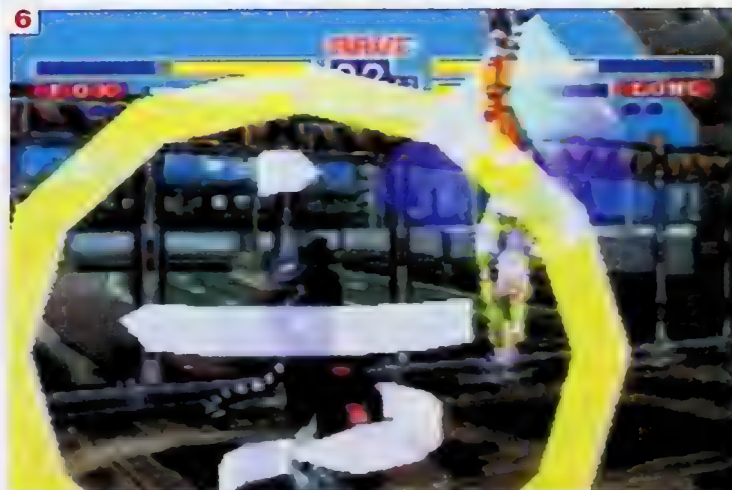

2


3


7


4


5


6


spelare slåss i sin förvandlade skepnad minskar nämligen monsterkraften i takt med att hans monster får stryk, och till slut kan spelaren plötsligt förvandlas tillbaka till människa utan att kunna göra något åt saken. **Alltså är det bäst att vänta till monsterstapeln är helt fylld innan man förvandlar sig, för att kunna utnyttja sin onda kraft så effektivt som möjligt.**

Att lära sig använda dessa förvandlingar på bästa sätt är det viktigaste i *Bloody Roar*. En spelare som förvandlat sig till ett monster är nämligen alltid starkare än en mänsklig motståndare, och genom att utnyttja den skillnaden kan man skaffa sig rejält övertag under en match. Under ett ordentligt slagsmål är det oftast möjligt att byta skepnad två eller tre gånger, eftersom energistaplarna fylls och töms i ett snabbt tempo. Därför kan det ofta uppstå skillnader i styrka mellan spelarna, så det gäller att planera sina förvandlingar väl för att vinna.

Men vi får inte glömma att *Bloody Roar* i grund och botten är ett helt vanligt beat 'em up, där utförandet av vanliga slag och sparkar är minst lika viktigt som strategin. Kontrollen i spelet är föredömligt enkel, men ändå finns det gott om häftiga attacker att använda på sina motståndare. I sin mänskliga skepnad behöver man bara använda sig av två knappar på handkontrollen – fyrkant för att slå och kryss för att sparka. Genom att använda dessa knappar i kombination med styrkorset, i både offensiv och defensiv position, kan slagskämparna producera ett stort antal olika rörelser.

Kontrollen i spelet är föredömligt enkel, men ändå finns det gott om häftiga attacker att använda på sina motståndare.

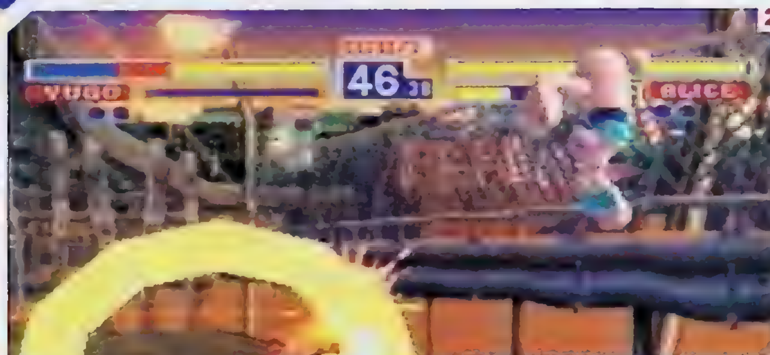
Ändå förlorar spelet inte på att handkontrollen utnyttjas så sparsamt, det gör bara spelet mindre komplicerat och det går snabbare att lära sig än till exempel *Tekken 2*.

När man slåss i sin monsterskepnad kan även cirkelknappen tas i bruk. Efter att man först använt den till att förvandla en till monster kan den användas för att riva motståndaren med hjälp av långa, sylvassa klor. Självklart kan även olika knappkombinationer användas för att framkalla ytterligare attackmetoder, fast dessa är ofta ganska (som sig bör) svåra att utföra.





[1] En saftig dansk skalle gör jobbet. [2] Du ser inte i syne - det är en skär kanin som slåss. Bloody Roar kan bitvis vara lite märkligt. [3] Greg får riktigt ont i magen. [4] Att välja när man ska förvandlas är en konst i sig.









Fler knappfunktioner än så finns inte i spelet, förutom Triangeln som aktiverar rave mode när en spelare är förvandlad till monster. Bloody Roar är alltså ett enkelt spel med lättlärd och självklar kontroll. Det är kanske inte lika sofistikerat som *Tekken 2* eller *Soul Blade*, men det är ingen nackdel i det här fallet.

Variationen på karaktärerna och deras olika kampsportsvarianter duger, men kunde varit bättre om det varit större skillnad på deras sätt att slåss. De

De långsamma och starka karaktärerna skiljer sig mycket från de mer lätta och snabba, men mellan dessa två extremer finns en grå mellanzon med ganska trista kämpar.

Upp till kamp

YUGO Den varglike Yugo är en av de snabbaste kämparna, men hans tekniker är lite krångliga.

BAKURYO Påminner lite om Oden, fast elakare.

LONG En kille med klös, minst sagt.

GADO Gades vrål är lika skrämmande som hans bett.

FOX En vacker kvinna med rävens sluga sinne.

GREG Slå av hans hatt och du får se en gorilla bli riktigt arg.

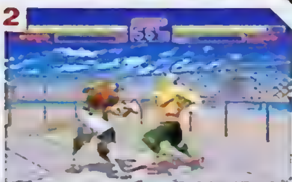
MITSUKO En elak gris som aldrig haft tandställning.

ALICE Här har vi spelets joker, lika knäpp som Snurre Sprätt.

Bloody Roar

[1] Slagkombinationer är mycket effektiva, fast de kräver stor skicklighet med handkontrollen. [2] Här smaskas det på ett adamsäpple. [3] Det är inte många attacker som gör nytta på långt avstånd. [4] En klo i skrevet. Så gör man väl inte mot en kompis? [5] Ned på rygg! [6] Öh, vart tog han vägen?

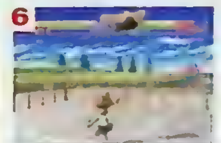












Trots sitt enkla kontrollsystem är *Bloody Roar* ett mångsidigt och utmanande beat 'em up med ett strategiskt element som gör det lättare att leva sig in i matcherna.

Motståndarna

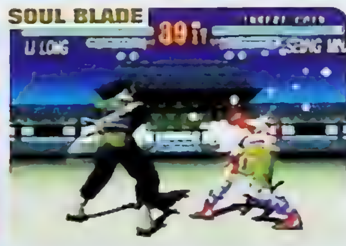
***Bloody Roar* är inte det första i sin genre. Här har vi några värdiga utmanare.**

TEKKEN 2



Enväldig härskare i genren. Helt otroligt.

SOUL BLADE



Vasst som en glimmande svärdsegg. Tre dimensioner fyllda med våld.

STREET FIGHTER EX Alpha Plus



Den gamle mästaren, nu med nya dimensioner och polygoner.

BUSHIDO BLADE



Våld med finess. Stora svärd och vackra kläder.

långsamma och starka karaktärerna skiljer sig mycket från de mer lätta och snabba, men mellan dessa två extremer finns en grå mellanzon med ganska trista kämpar. Detta kompenseras något av variationen på specialattackerna, men *Bloody Roar* förlorar en hel del på karaktärernas likhet. Ingen av karaktärerna har egentligen någon speciell personlighet, och personligheten är ju ett ganska viktigt element i ett beat 'em up.



***Bloody Roar* lider definitivt inte brist på valmöjligheter eller spelsätt.** Förutom det traditionella arkadspelet finns möjligheter att spela en mot en, Time Trial (klara av spelet så fort som möjligt genom att möta varje karaktär två gånger), Practice Mode för att träna sina färdigheter, och Survival Mode där man måste ta sig genom så många matcher som möjligt utan att ens energistapel någonsin fylls på när man väl tagit stryk. Allt detta gör spelet mer varierat och räddar det från att bli långtråkigt.

Valmöjligheter finns det som sagt gott om. Svårighetsgraden kan ställas in på en skala från ett till åtta, och attacknivåerna kan ställas in för att göra matcherna längre eller kortare. Spelets yttre går också att påverka. Det är till exempel möjligt att spela med eller utan blod, karaktärernas huvuden kan göras abnormt stora, och de kan dessutom förvandlas till barn för den som vill det. Det finns även en hel del andra valmöjligheter, men inga som egentligen behöver nämnas här.

Trots sitt enkla kontrollsystem är *Bloody Roar* ett mångsidigt och utmanande beat 'em up med ett strategiskt element som gör det lättare att leva sig in i matcherna. Ljud- och grafikmässigt är det lika välgjort som de allra bästa spelen på marknaden, åtminstone om man stänger av musiken och bortser från att det låter som om figurerna hade träskor på sig, och det har bra möjligheter för både en och två spelare. På det hela taget är *Bloody Roar* ett första klassens beat 'em up, vars enda brist är den något dåliga variationen på karaktärernas sätt att slåss.

BETYG

■ GRAFIK:	**Färgglatt och originellt 8**	■ SPELBARHET:	**Intressant i genren 9**
■ LJUD:	**Underbara effekter, trist musik 7**	■ PRESENTATION:	**Typiskt beat 'em up 8**
■ UTMANING:	**Varierade spelsätt 9**	■ ORIGINALITET:	**Förvånansvärt stor 8**

Lika spelbart som *Tekken 2* eller *Soul Blade*, men karaktärerna kunde varit mer varierade. Strategin och grafiken är underbar.

8 av 10

Bushido Blade

Det har blivit dags att rannsaka våra själar och finna inre ro så att vi kan bemästra en tusenårig tradition. Square ger oss *Bushido Blade.*

Ett nytt kampsportspel kommer till PlayStation och för många låter det kanske inte särskilt intressant. Det är förståeligt med tanke på att vi inte direkt har blivit bortskämda med bra sådana. *Bushido Blade* är dock inte som de flesta andra spelen.

Bushido Blade har utvecklats av Square och har redan hunnit bli en succé i Japan. Man slåss för en gångs skull inte med knytnävarna utan försöker strimla sin motståndare med ett sylvasst svärd. Strimla var ordet. Det här är nämligen ett väldigt blodigt spel. Vidare har vi denna gång förskonats från bisarra steroidvrak och trådsmala akrobater. Karaktärerna består istället av samurajer. Square har velat skapa ett mer realistiskt spel, vilket innebär att det saknar extrema baklängesvolter, bundenhet och tidspress.
Man spelar en av sex studenter (Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus, Utsusemi och Kannuki) och handlingen är förlagd till Meikkyokan, en femhundra år gammal fäktningsskola. Likväl spelar man i åtta stycken olika miljöer, allt från ett fridfullt bambusnår till den mindre lockande Dödsviken där vattnet ofta färgas blodrött. Varje bana är väldigt välgjord. **Man kan hugga ned träd, hoppa upp på murar och virvla runt bland blommande orkidéer** medan tiden man utkämpar en kamp på liv och död som kan vara hur kort eller långtid som helst.
Bushido Blade kunde ha varit ett *Tekken* med svärd men så är inte fallet. Den främsta anledningen är att man bara tål en träff. Det finns därför inte heller någon bonus som kan rädda en. Man måste sålunda förlita

I Slash Mode måste man besegra hundra ninjor och om man dör är det bara att börja om.



Square har velat skapa ett mer realistiskt spel, vilket innebär att det saknar extrema baklängesvolter, bundenhet och tidspress.





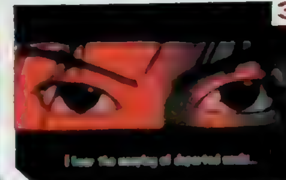
[1] *Bushido Blade* bjuder på flera nära-döden-upplevelser. [2,3] Utsusemi är den mörkhåriga samurajen och Mikado den blonda. [4] Utsusemi verkar ha fått nog. Nästa! [5] Snyggt polygonuppbyggda karaktärer och masser av blod. [6] Ännu mer blod.

UTGIVARE:	Sony	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Square/Lightweight	SPELTYP:	Beat 'em up

[1] Tatsumi och Red Shadow vid Dödsviken. [2] Tänk att man kan bli så glad över att ha dödat någon att man dansar och tjoar. [3] Den dramatiska historien vävs samman med animerade sekvenser.







Samurajerna har olika egenskaper, exempelvis är Red Shadow snabb och Kannuki väldigt stark, och vissa vapen är smidiga men inte lika kraftfulla som de mer svårhanterade. Det gäller sålunda att välja en lämplig kombination.

sig till sin teknik istället för att trycka och dra åt så många håll som möjligt. Även om det är en teknik som kan vara framgångsrik någon enstaka gång och när man spelar i Versus mode mot en kompis, är det alltså inget att rekommendera i längden.



Trots att detta är ett väldigt blodigt spel är Bushido en sport för gentlemän. Om man försöker anfalla sin motståndare innan han hunnit göra sig redo, eller ämnar fuska på något annat sätt, säger en föraktfull röst att den som besudlar Bushido-traditionen är en vedervärdig människa. Och det är ju inte så kul. Samurajerna har olika egenskaper, exempelvis är Red Shadow snabb och Kannuki väldigt stark, och vissa vapen är smidiga men inte lika kraftfulla som de mer svårhanterade. Det gäller sålunda att välja en lämplig kombination. Vidare kan karaktärerna inta tre olika ställningar och attackera på tre sätt (högt, medelhögt och lågt). Eleverna har dessutom hunnit lära sig en försvarsmanöver. Attackerna blir olika beroende på vilken ställning man intar och vilket vapen man använder, och om man tränar riktigt flitigt upptäcker man ytterligare anfallsmöjligheter. Det kan exempelvis vara ett kraftfullt hugg, en rullning eller en mördande effektiv nodachi-stöt. Men om man väl lärt sig vilken karaktär som ska ha vilket vapen och utvecklat en hyfsad teknik är *Bushido Blade* faktiskt inte särskilt svårt. Soundtracket består av skaplig drum 'n' bass och passande ljudeffekter, men gitarrerna kunde vi ha besparats. ▶











[1-3] Fler bilder från ninja-slakten i Slash Mode. [4] Oavgjort? [5] Än finns det hopp för mänskligheten.

Bushido Blade

1


[1] Den trehundrafyrtiofemte hemliga attacken. [2] Det går inte att undvika att Red Shadow blir skadad eftersom det är en del av handlingen...
[3] Först en forehand, sedan en backhand och slutligen en slice. [4] Och sedan försvann hon med en väldig fart... [5] Tatsumi med en slägga i högsta hugg. Men det här ser inte ut att gå särskilt regelrätt till... [6] En välutvecklad taktik är ett måste om man ska lyckas undvika alla mordförsök. [7] Det är dags för en kamp på liv och död.


2



3

Trots att detta är ett väldigt blodigt spel är Bushido en sport för gentlemän.

▶ Man kan spela på sex olika sätt; träning, mot en kompis, POV Mode (ungefär som wireframe-fusket i *Tekken 2*), Slash Mode (man slåss mot hundra ninjor i en korridor) och, bäst av allt, i en story. Vissa moment varierar beroende på vilken karaktär man valt, men själva handlingen är densamma. På skolan man går i finns en grupp mordare som kallar sig Kage. Förfärad över detta vill man komma därifrån så fort som möjligt. Men det finns de som hellre ser att man stannar kvar. Kage, några svekfulla lärare och en del elever som anser att skjutvapen är effektivare än svärd gör allt för att stoppa en. För att det inte bara skall bli ett enda stort blodbad knyts handlingen ihop med manga-aktiga animerade sekvenser.
Även om handlingen är det som främst gör *Bushido Blade* till ett underhållande spel, kan man inte undgå att imponeras av de blodiga kamperna. Det är verkligen annorlunda att slåss med ett svärd istället för med navarna. Frågan är bara om allt detta blod verkligen behövs, men hur som helst, – det är trots allt inte på riktigt och efter att man har spelat *Bushido Blade* kommer inte *Kitchen Devil* att vara sig likt.




7


4


6


5

BETYG

GRAFIK:	Perfekta polygoner 8	SPELBARHET:	Nästan lika underhållande som blodigt 7
LJUD:	Både bra och dåligt 7	PRESENTATION:	Orientalisk minimalism 8
HÅLLBARHET:	Hundra ninjor? 8	ORIGINALITET:	Något helt nytt 9

Ett tappert försök av Square att förnya beat 'em up-genren. *Bushido Blade* är ett udda alternativ i väntan på *Tekken 3*.

7 av 10

Inte GOD...
Inte OND...
Bara GON!

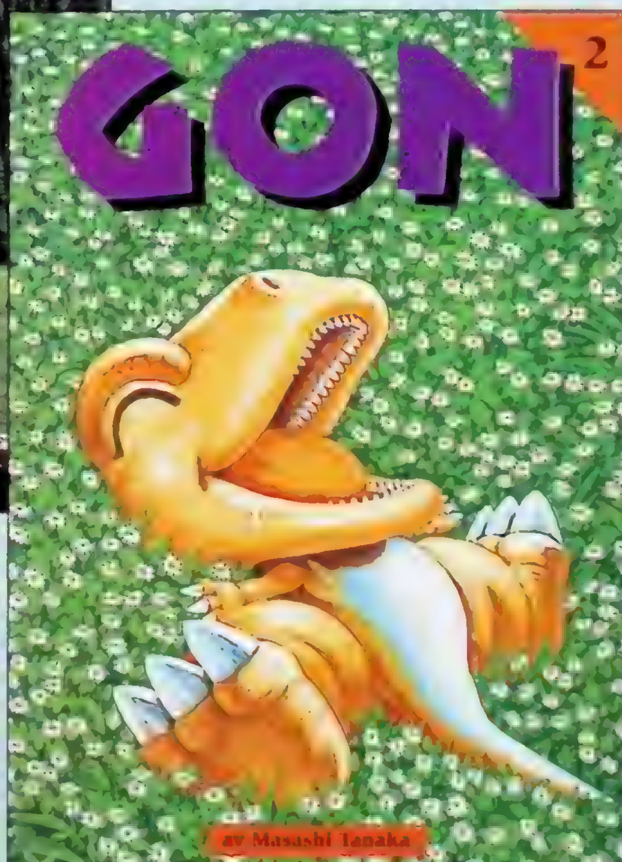


"Jag har aldrig suttit så här länge med ett vanligt seriealbum. Man slipper så många pekpinnar när man får uppleva handlingen utan färdiga ord."
Hufvudstadsbladet



"Detta är bland det roligaste och mest uppfriskande som hänt inom barnkulturen på länge. Små mästerverk helt enkelt."
Dagbladet







"Här kan man verkligen konstatera att ibland säger en teckning mer än tusen ord."
Skövde Nyheter

En av de mest fantastiska tecknade seriefigurerna på många år, snart även aktuell som gästkaraktär i Tekken 3: den lille ettrige, starke, envise och oerhört festlige dinosaurieungen GON har äntligen tagit sig till Sverige.

En märklig och mäktig manga-serie om en värld som man sveps in i så fort man börjar läsa. Uppbyggd med bilder som saknar motstycke i sin precision och som är så tydliga att inga pratbubblor och ingen berättande text behövs.

Nu finns det två svenska böcker om GON. Köp dem direkt från förlaget för bara 49 kronor/st. Enklast beställer du genom att betala in rätt belopp på PG 34 65 29-9 (Atlantic Förlags AB) Observera att en expeditionsavgift på 20:- till kommer. Glöm inte ange vad du beställer på talongen samt skriva namn och adress.

"Tanakas expressiva och våldsamma bilder saknar text, vilket ger den skruvade livskamp han skildrar en instinktivt laddad kraft."
Borås tidning



[1] Två stycken raket-kanoner gör ändå bara en kliché. [2] Tittut-skurk. [3] Inga motorcyklar i vardagsrummet, tack. [4] En sådan ful liten måltavla. [5] På spaning i New York, eller? [6] Du håller på att dö. [7] Ännu en oskyldig stackare nära en power-up. [8,9] Två oskyldiga, en överlever, kanske…

Maximum Force

Några personer bestämde sig för att göra ett ganska dåligt shoot 'em-up. De lyckades.

Efter fem minuters vadande genom blodet i *Maximum Force* lär en hel del människor rynka bekymrat på pannan. Vi talar nämligen om en himla massa blod och istället för att verka realistiskt eller ens skrämmande är det bara sorgligt och väldigt, väldigt tråkigt. Precis som namnet antyder har vi här ett spel vars kreatorer antagligen inte ens kan stava till ett så bra ord som subtilt. Det enda som bjuds är möjligheten att få panga på precis allt och alla man ser, inklusive oskyldiga åskådare som bara råkar vara i vägen. Handling? Nej, inte vad jag kan se ens med kikare. **Det går i stort sett ut på att ett oändligt antal FMV-figurer hoppar/faller/kryper precis rakt in i din skottlinje och bara ber om att få bli förvandlade till dött blodigt kött** så att din spelfigur ska ta del av den där varma sköna känslan man får av att ha gjort ett bra jobb. Nivå efter nivå håller det på med den skillnaden att videoterroristerna blir allt fler ända tills du faktiskt inte gör något annat än skjuter.



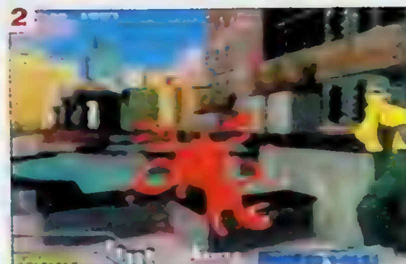
Det stora problemet med den här sortens pang, pang spel är att du redan andra gången du spelar det vet var de jobbiga typerna kommer att sticka upp hakan. Den tjugonde gången du spelar vet du var de bor, vad de brukar äta till middag och var deras barn går på dagis. För att det hela inte ska bli alltför tråkigt har spelutvecklarna lagt in små hemlisar man kommer åt genom att ge sig på inredningen. Skjut exempelvis sönder alla knapparna i hissen på den andra nivån och en tredje klassens tivoliskjutbana uppenbarar sig. Går det bra har ökar du din totalpoäng. Detta innebär

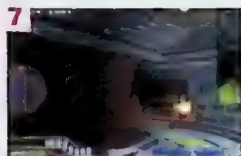
Nivå efter nivå håller det på med den skillnaden att videoterroristerna blir allt fler ända tills du faktiskt inte gör något annat än skjuter.



■ UTGIVARE:	GT Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Shoot 'em up
■ UTVECKLARE:	Atari	■ SPELTYP:	Wendros

1 

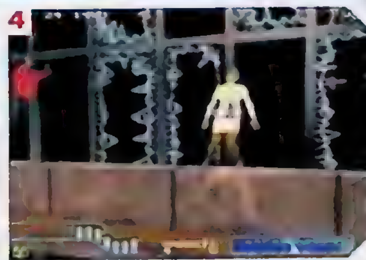
2 

7 

6 

3 

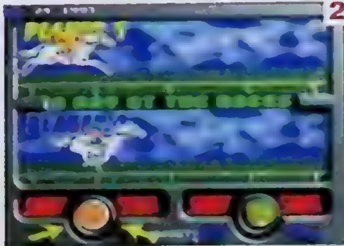
5 

4 

[1,2] När skurkar blir skjutna låter det "smik" eller kanske "splutsch" [3] Döda skurken och låt läkaren vara. [4] En oskyldig kvinna på en avsats. Varför? [5,6] Vissa ställen har lite stil och andra har bimbos. [7] Den här killen fullkomligt duschar dig med kulor, men tänk, du dör inte...

att din destruktivitet inte enbart ska vikas för alla usla skådisar som i digitaliserade versioner ber om att få bli röd smet utan även för alla tänkbara möbler, prylar, och ja, allt, som över huvud taget existerar för att du ska få tillgång till något litet extraspel. Den här delen av spelet är tyvärr det mest originella som går att finna på den här CD-skivan. Annars är utmaningen allt annat än finurlig. Jobbiga typer gömmer sig bakom tunnor eller hoppar upp framför dig, missiler skjuts iväg mot dig... och andra liknande klichéer. *Time Crisis* visade att den här genren faktiskt lever men *Maximum Force* verkar vilja övertyga oss om motsatsen.

1 

2 

[1] Alla bonusspelen har tivolitеman. Fyll ballongen genom att träffa målet. [2] Träffa målet och få din häst att röra på fläsket lite fortare.

Uppdragen är medelmåttiga även om man faktiskt får köra fyrhjuliga fordon utan att använda händerna, och kameraplaceringen och rörelserna känns naturliga. Du hukar dig bakom och hoppar över saker och ting utan att riktigt ha någon känsla av varför du gör det. *Maximum Force* är inte bara allt annat än orginellt; det är dessutom riktigt uselt. Spelmakarna har bara orkat med att göra ett väldigt begränsat antal motståndare. Det ger känslan av att man slåss i en klonfabrik eftersom ungefär var tredje fiende är en icke-favorit i repris. Alla klantar till oskyldiga som det brukar vara en utmaning att hålla oskadda i den här typen av spel uppenbarar sig irriterande nog också enbart som gisslan eller precis i vägen för ens eget vapen. En mer suicidal samling vidioter får man leta efter. Ett vanligt fenomen är också att sisådär fyra fiender kan stå och skjuta järnet mot dig utan att träffa, eller ibland träffa... sådär lite på måfå. Fasta regler för hur saker och ting ska gå till ja, vad är det? är den fråga spelmakarna verkar vilja ställa.

För att sammanfatta det hela: Grafiken är usel, ljudet nätt och jämnt godkänt, spelidén tröttkord, nyttjandet av blod får mig enbart att tänka på det engelska ordet overkill och dessutom gör det faktum att *Time Crisis* existerar hela spelet överflödigt. *Maximum Force* suger! Försöker någon sälja på dig det är det bara att göra korstecken och vasa: Vik hädan!



BETYG

■ GRAFIK:	Standard FMV 4	■ SPELBARHET:	Utsliten 4
■ LJUD:	Mindre bra 3	■ PRESENTATION:	Kopierad 4
■ HÅLLBARHET:	Tre uppdrag och en hemlis 5	■ ORIGINALITET:	Ingen alls 2

Den här sortens spel känns som en personlig förolämpning. Oorginellt är det snällaste jag kan komma på.

4 av 10

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Chantemar	■ SPELTYP:	Shoot 'em up





[1] Dessa återställare är nödvändiga för överlevnad, och det går åt mycket tid för att leta efter dem. [2] En motståndare sprängs i bitar. [3] Svävaren har inget kanontorn, men kan förflytta sig i sidled. [4] Det automatiska siktet gör det lätt att lokalisera fienden.





Steel Reign

Att braka runt i en 70 ton tung krigsmaskin borde väl vara roligare än så här?

Stridsvagnar besitter en påfallande charm. Med sina tungt bepansrade skal och sina grovt tilltagna vapen ger stridsvagnar ett osårbart intryck, de kan köra över eller rakt igenom vad som än kommer i deras väg. Dessutom ser de häftiga ut. Alltså borde stridsvagnen vara det ideala fordonet för ett shoot 'em up; med massor av tjockt strids och mangder av grymma vapen kan man göra slut på många fiender, och det är ju allt annat än tråkigt. Åtminstone i teorin.

Tyvärr är stridsvagnar helt enkelt för stora för att kunna undvika fiendens vapen. Därför måste ett sådant har spel antingen utformas så att stridsvagnen kan overleva alla fiendeskott, eller så att det finns mangder av energitillskott i banorna som ger spelaren en chans att overleva. I båda fallen blir resultatet ganska tråkigt. Ett annat problem är stridsvagnens kanontorn, som är mycket svårt att rikta rätt. Alltså frestas man att bara ha kanonen riktad rakt fram, och då blir kanontornets funktion onodig till att börja med. *Steel Reign* lider tyvärr av båda dessa elementära problem.



Spelet äger rum i en krigshärjad framtid, där spelaren kan ratta runt i tre olika experimentella stridsvagnar och skjuta på allt som rör sig. För att overleva gäller det framforallt att plocka upp alla energitillskott och all ammunition som finns på banorna. Oftast finns det lite för många av dessa hjalpmedel, vilket bitvis gör spelet alldeles för lätt. I bland är det tvärtom, och då blir det för svårt istallet. Två av spelets stridsvagnar har roterbara kanontorn, som egentligen är helt oanvandbara utom i helt oppen terrang. Spelaren tittar hela tiden ut i samma riktning som tornet är vridet, så om tornet inte är riktat rakt fram är det mycket lätt att kora in i alla hinder som hamnar framfor stridsvagnen. Alltså är det mycket svårt att navigera genom bebyggda områden och samtidigt använda sig framgångsrikt av kanontornet.

Den tredje stridsvagnens kanontorn går inte att rikta, men istället kan fordonet röra sig i sidled. Bakom spakarna på just den stridsvagnen blir *Steel Reign* mer spelbart, men enformighet och ordinär kvalitet på ljud och grafik gör ändå spelet medelmåttigt.







Grafiken duger, men det ser inte speciellt bra ut för att vara PlayStation. Inte alls lika snyggt som till exempel *G-Police*.





[1] Uppdragen är sammanfogade med videosekvenser. [2] Varje nivå har speciella delmål.

BETYG

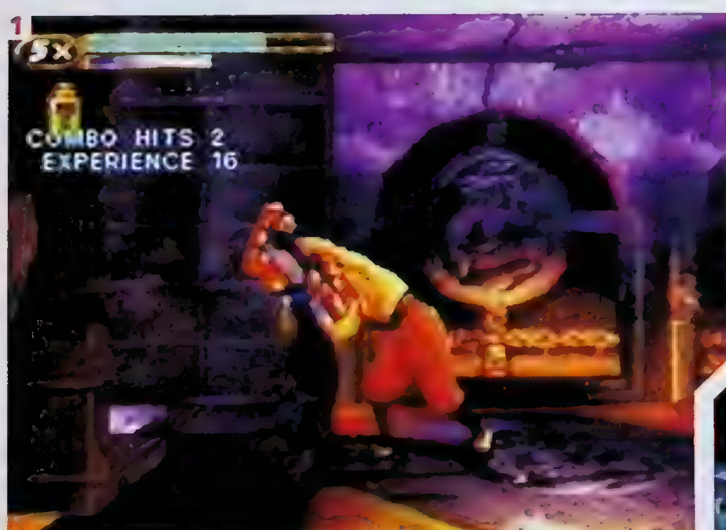
■ GRAFIK:	Snygga banor 6	■ SPELBARHET:	Kanontornen är jobbiga 5
■ LJUD:	Ljudliga explosioner 6	■ PRESENTATION:	Töntiga videosekvenser 5
■ HÅLLBARHET:	Lite trist i längden 5	■ ORIGINALITET:	Kör runt och panga 3

Ett medelmåttigt försök att återskapa *Battlezone* på PlayStation. För snällt, och helt enkelt inte speciellt kul.

5 av 10

MK Mythologies: Sub-Zero

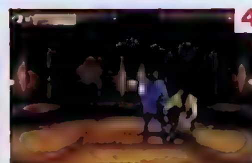
Så här framåt vårkanten verkar tjälen ha gått ur vissa spelmakares hjärnor. **Och med den följde vettet.**

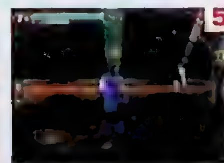




[1] Vänster, lite längre ner, just det, precis! Åhh, jaa. [2] Specialarna är alla knyckta från moderspelet *MK*, även de huvudryckande rörelserna som det går att daska en del bossar med. [3] Pandemonium-liknande 3D-perspektiv räcker inte till för att dölja hur enkelspårigt det här spelet är. [4] Den första bossen; Sub-Zeros gamle fiende Scorpion. [5] Undvik den jobbigt vassa pendeln och knyck nycklarna. Det klarar du enkelt.







Att skratta högt och okontrollerat är ett vedertaget sätt att hantera situationer när man ar totalt chockad eller plötsligt inte begriper någonting alls. Tänk bara för ett ögonblick tanken hur mycket det måste ha kostat att utveckla *Mortal Kombat Mythologies*. Tänk sedan på hur erfarna Midways spelutvecklare bör vara. Ta sedan en titt på den här smörjan och hur mycket de tänker ta betalt för den. Vi skrattade så hårt och länge att de kortlar som producerar tårar i våra ögon blivit så utslitna att de forlorat allt tänkbart värde på den svarta organmarknaden.

Mortal Kombat Mythologies har lyft stackars Sub-Zero från *Mortal Kombat* och dumpat honom i ett sidoscrollande slagsmålsspel. Gå igenom korridorer, hoppa over bråda stup, slå några nötter på käften, plocka upp de fåniga standardpoangen. Det klarar vår hogskoleutbildade (180 poäng på Mörsarlinjen på MTH) yrkesmordare av utan att blinka. Stridstekniker brukar vara det roliga att lära sig i den här sortens spel, men här handlar det om bara en enda stackars figur, vilket så långt erbjuder betydligt mindre variation än till exempel *Final Fight* eller *Streets of Rage*.

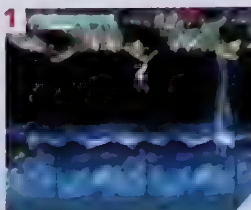
Tänk er sedan hur den redan erkänt usla spelkontrollen *Mortal Kombat* gjort sig ökänd för fungerar i ett spel där man faktiskt ska röra sig mer än i *Mortal Kombat*.

Det verkar som om man försökt ge Sub-Zeros äventyr lite RPG-djup utan att ens veta vad RPG betyder.

Att hoppa innebär att tummen får vrida sig ur led ett par varv. Ett gammalt Amiga-freak med joystick skulle haft skäl att lägga av och börja läsa böcker redan här. Tänk då efter hur det blir om det man har att tillgå är en PlayStation-handkontroll. Ibland fungerar kontrollen så dåligt att man vänder sig om (vänder andra kinden till), bara sådär, mitt i en brinnande strid, för att naturligtvis få på käften. Ibland är det två som ger sig på dig, och långt innan du har förstått vad du ska göra för att muta handkontrollen att göra sitt jobb och hjälpa dig, är det Game Over.

Sub-Zero börjar utan några specialrörelser dessa måste erövras via ett lojligt överdrivet erfarenhetspoäng-





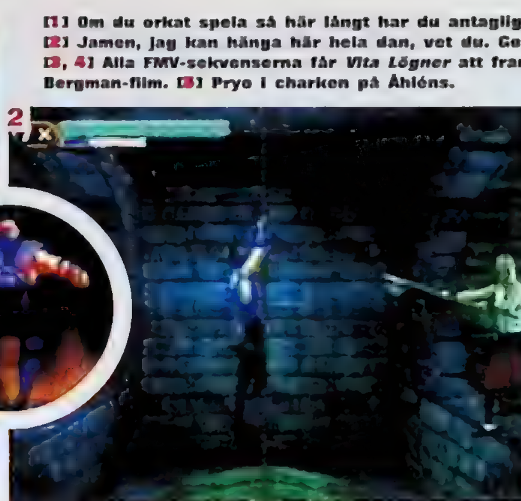


[1] Det är inte meningen att du ska se honom. [2] Ja, det finns bara en sorts fiender på den här nivån: Galna munkar. [3] Och här finns... just ingenting. Spela *Super Metroid* i stället.

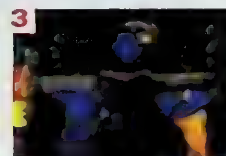
En Spelare | Minneskort-Kompatibelt

UTGIVARE:	GT Interactive	DISTRIBUTÖR:	Wendros
UTVECKLARE:	Midway	SPELTYP:	Beat 'em up

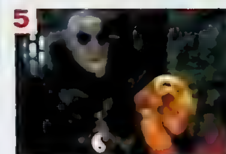




[1] Om du orkat spela så här långt har du antagligen blivit mutad.
[2] Jamen, jag kan hänga här hela dan, vet du. Ge mig respekt!
[3, 4] Alla FMV-sekvenserna får *Vita Lögner* att framstå som en Ingmar Bergman-film. [5] Pryo i charken på Åhléns.







system. Det är så korkat uttänkt att det bara går att ta en ny specialrörelse per nivå, ändå försöker man ge intryck av det ska löna sig att ytterligare söka igenom alla nivåer. Det verkar som om man försökt ge Sub-Zeros äventyr lite RPG-djup utan att ens veta vad RPG betyder.

Om vi sedan går in på hur väl man konstruerat nivåerna så kommer man att tänka på ord som klyftigt, engagerande, intelligent, utmanande, originellt – alla ord som beskriver raka motsatsen till vad det här spelet presterar. Puerilt, oinspirerat, tjatigt, fult, orättvist och poänglöst är närmare sanningen. Fiender hoppar på Sub-Zero från förgrundssceneriet och även ingenstans ifrån utanför TV-rutan. Det bästa sättet att hantera saker och ting är att hoppa och kicka i största allmänhet eftersom det förr eller senare ramlar på en någonting. Irriterande nog har man också lagt in små fällor som det är helt omöjligt att värja sig emot. "Die once and learn" proklameras det och en fallucka öppnas varpå man får se en FMV-sekvens med usel skådis utklädd till Sub-Zero falla ner i oändligheten varefter det bara är att vänta tills spelet laddar om nivån...

Problemet är inte att det här är ett gammaldags 2D-spel, vilket en del *Mortal Kombat*-fanatiker kommer att framhålla som ursäkt. Vi har inget emot 2D-grafik så länge den är väl uttänkt och grafiskt anpassad till PlayStation. Problemet är att *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* är ett riktigt dåligt 2D-spel. Det ser ut som ett gammalt Mega Drive-spel och Sub-Zero själv lider av den sedvanliga stelheten i kontrollen som plågat alla inkarnationer av *Mortal Kombat*.
Om du vill att din 32bits-konsol ska prestera 16bits-grafik och 8bits-spelbarhet, gjord av 4bits-talanger som inte är villiga att ge 2 bitar för en enda bit välgjord speldesign, så ska du ha det här spelet.

Hur kan det komma sig att ett oskaligt antal bilister får sina bilar lappade av militanta lapplisor medan de ansvariga för den här klumpiga, intelligensbefriade, illa genomtänkta och klantigt kodade skandalen får gå helt utan straff? Man kan bara skratta åt eländet.



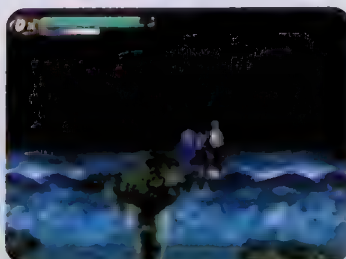
Att jobba som recensentninja

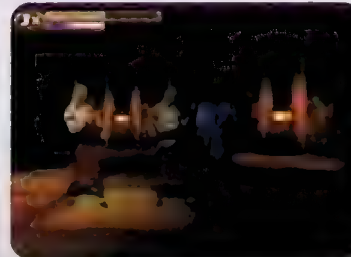
Det första man bör lära sig om man vill bli recensentninja för en speltidning är att man får vara beredd på att ta de jobb man får. Även om det betyder att man får tillbringa dagarna i full kamp med Det Sämsta Spelet Någonsin. Recensentens mörka väg kantas av fällor och uppgifter som får ens tidigare favoritsysselsättning att verka lika rolig som kyligt fuktig stekt gröt. Men ha tålamod, lärjungar! Inte ens *Mortal Kombat Mythologies* byggdes på en dag. Fast... stryk det där sista.



1. Det första provet är att spela och hålla sig till reglerna efter den tredje nivån, utan att nyttja fusk eller koder, och utan att sluka scart-sladden av ren uttråkning.

2. Hör mina ord: endast en dåre kämpar mot en fiende på en piedestal. Den vise rusar in och knuffar ned folk medan de blockerar.





3. Det kommer att verka som om ditt universum börjat kröka sig runt dig eftersom du möter till synes samma fiende om och om igen. Så är också fallet. Men den största skräcken återstår...

4. Jag är Thesp den halvdane, mästare av Full Motion Video-sekvenser och sökare av någon sorts respekt. Min kunskap är oändlig, min skam obefintlig. Jag skulle ge mitt liv för en statistroll i Seinfeld.



BETYG

GRAFIK:	Nästan som Mega Drive 1	SPELBARHET:	Något sämre än *Mortal Kombat* 1
LJUD:	Skraltiga samplingar 2	PRESENTATION:	Brottsligt usel FMV 2
HÅLLBARHET:	Vem orkar avsluta det? 1	ORIGINALITET:	Ett uråldrigt koncept 0

Ytligare än *Rise of the Robots* och lika muntert som *Killing Zone*. Det här kan vara ett av de sämsta spelen någonsin. Köp det inte. Undvik!

1 av 10





[1] Domaren är pytteliten. [2] Att stå på varandras axlar brukar utgöra en foul. [3] Den här spelaren måste vara blind. [4] Portland får stryk. [5] Och så dags för en liten krigsdans.







NBA Hangtime

I USA tackar man självfallet inte nej till ytterligare ett basketspel. Men behöver vi européer verkligen ett till?

Borjar vi inte trötta på basketspel snart? Kanske inte, åtminstone inte på de bra exemplaren. På den här sidan Atlanten spelar vi inte speciellt mycket basket utom i skolan, men det hindrar oss ju inte från att njuta av en och annan bra basketsimulator. Det är ju faktiskt tanken med digital spelunderhållning; att man får prova på sånt som garanterat aldrig kommer att inträffa i verkliga livet.

Det finns redan en mängd basketspel till PlayStation, så för att ett spel ska kunna sälja måste det vara av bästa kvalitet. Tyvärr uppfyller inte *NBA Hangtime* det

Det finns redan en mängd basketspel till
PlayStation, så för att ett spel ska
kunna sälja måste det vara av bästa
kvalitet. Tyvärr uppfyller inte *NBA*
Hangtime det kvalitetskravet.



[1] Senaste gången Denver vann ligan så dog folk under efterfesten. [2] Den går aldrig i. [3] Den här spelaren har koncentrationssvårigheter. [4] Så gör man en äkta "high five".

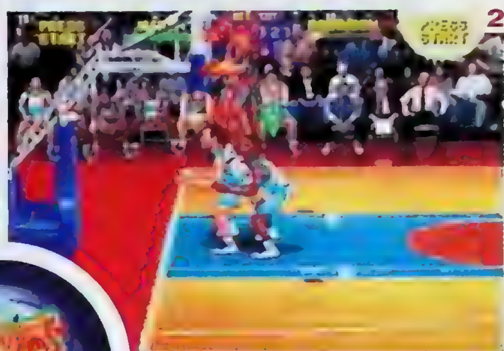




UTGIVARE:	GT Interactive	DISTRIBUTÖR:	Wendros
UTVECKLARE:	Midway	SPELTYP:	Sport



[1] Vad hände egentligen med Harlem Globetrotters? De kunde minsann spela riktig basket! [2] Håll fast honom bara! [3] Tempot är snabbt och medryckande. Tyvärr reagerar publiken inte det minsta. [4] Och detta är alltså "hangtime".









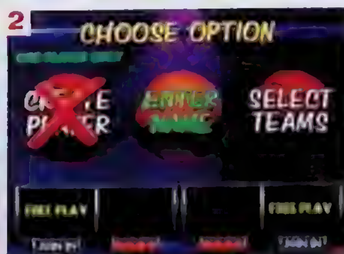
örjar vi inte tröttna på basketspel snart? Kanske inte, åtminstone inte på de bra exemplaren. På den här sidan Atlanten spelar vi inte speciellt mycket basket utom i skolan, men det hindrar oss ju inte från att njuta av en och annan bra basketsimulator. Det är ju faktiskt tanken med digital spelunderhållning; att man får pröva på sånt som garanterat aldrig kommer att inträffa i verkliga livet.

Det finns redan en mängd basketspel till PlayStation, så för att ett spel ska kunna sälja måste det vara av bästa kvalitet. Tyvärr uppfyller inte *NBA Hangtime* det kvalitetskravet. Här har vi ännu en två-mot-två-variant som i stort sett är samma spel som *NBA Jam: Tournament Edition*. Det spelet hade både fart och känsla, trots sin gammalmodiga grafik med animerade spritar på en trist och oföränderlig bakgrund, sådant som vi var vana att se för tio år sen. **Nu när det finns tjusiga polygonbaserade spel som Sonys *Total NBA* och EA Sports mästerliga *NBA Live '98* kan det här enformiga sidoperspektivet te sig ganska tråkigt,** fast självklart kan ett spel vara bra trots ett enkelt utseende. NBA Hangtime är tyvärr lika ointressant som sin grafik. Det enda som spelet tjänar på den spritebaserade grafiken är att man kan skapa spelare med helt unika utseenden. Det går faktiskt att skapa hur många egna spelare som helst, och att ge dem lösenord så att man kan vara saker på att ha ensamrätt på sina egna spelare. Det går även att ge dem speciella egenskaper som inte är så vanliga bland dagens basketspel.

Vid enstaka tillfällen, då en spelare kommer fri vid kassen, kan han genomföra en lång flygtur genom luften innan bollen dunkas för två poäng. Då mumlar kommentatorn något om "hangtime"; darav spelets namn.

NBA Hangtime flyter hyfsat snabbt och smidigt, och kontrollen är lätt att lära sig. Det finns många specialtricks att utföra, och alla bollkonstnarer från årets NBA-säsong finns med i spelet. Men mer än så är inte *NBA Hangtime*, ett ganska ordinärt spel helt enkelt. Vid enstaka tillfällen, då en spelare kommer fri vid kassen, kan han genomföra en lång flygtur genom luften innan bollen dunkas för två poäng. Då mumlar kommentatorn något om "hangtime"; därav spelets namn. Denna detalj är egentligen det enda som skiljer *NBA Hangtime* från de tidigare





[1] Välj från ett oändligt antal spelare du aldrig hört talas om. [2] Det går bara att skapa egna spelare om man har ett minneskort.

BETYG

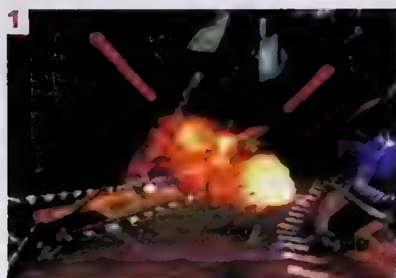
GRAFIK:	Mycket trist 4	SPELBARHET:	Snabbt och busigt 7
LJUD:	Kommentatorn underhåller 6	PRESENTATION:	Slipat som alltid 7
HÅLLBARHET:	Ett par turneringar 5	ORIGINALITET:	Ingen alls 2

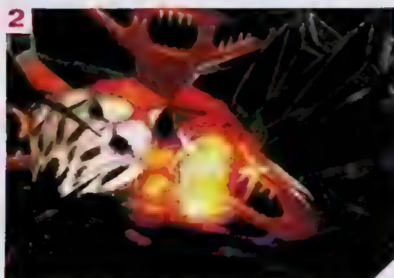
Ett hyfsat kul basketspel, men det sticker inte ut från mängden. Det krävs mer för ett bra betyg.

6 av 10

Shadow Master

Den sortens skuggor man gör med två händer och ett levande ljus är tyvärr mycket roligare än Psygnosis nya 3D-shoot 'em up.

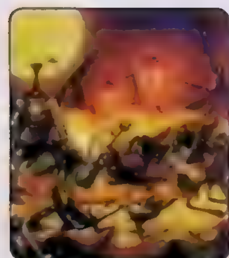






[1] En bild av när du spränger en fiende robot. Det här händer en hel del i *SM*.
[2] Det är nog bäst att inte komma så nära något som ser så lisket ut.
[3] Stora läskiga spindelrobotar så långt ögat kan se. De må vara snyggt designade och animerade men de är ändå ohyra och förtjänar att dö.

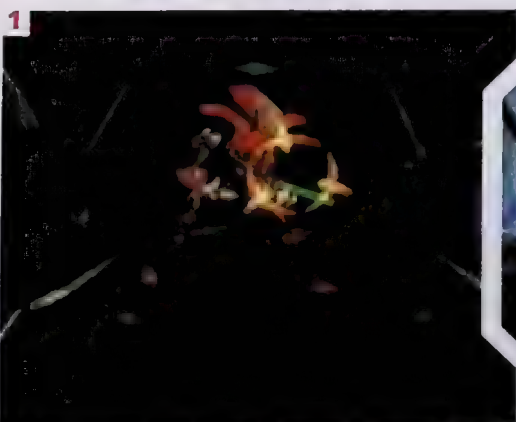
Psygnosis blev ursprungligen kända för några mycket snygga spel till Atari ST och Amiga där man hade inspirerats av kända Fantasykonstnärer från 70- och 80-talet som Roger Dean, Peter Jones och Chris Achilleos. Ryktet Psygnosis fick från den tiden var att man gjorde snygga, men innehållslösa spel.

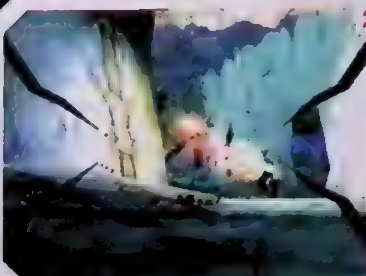


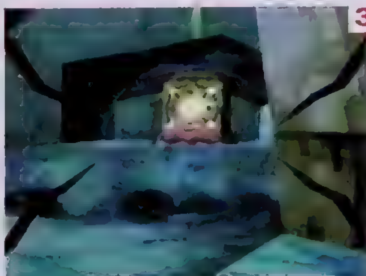
Med Shadow Master verkar Psygnosis ha slutit den cirkeln **när man gör ett spel vida inspirerat av Rodney Matthews... med föga eller ingen spelbarhet.** Innan vi dissekerar spelet bör också nämnas att den lilla kodverkstaden Hammerhead har gjort ett hapnadsväckande vackert spel. Rent utseendemässigt ser det ut som en blandning av *Tomb Raider* och *Tunnel B1*, med extravaganta, rikt detaljerade scenerier, kryddade med missiler, explosioner och komplexa polygonvarelser. Spelets hastighet är väl tilltagen utan att stanna upp ens efter en rejäl explosion och med en mycket bra upplösning pga. ett imponerande 3D-maskineri. *Shadow Master* är en visuell njutning med stiliserade rymdskepp och mekaniska rymdvarelser som får en att dregla tack vare Rodney Matthews imponerande bildkonst.

Scenerierna är vackra och varelserna ser alla väldigt otäcka ut och dör i fantasifulla explosioner, men förutom utseendet saknar spelet all form av finess.

Men bortsett från det måste det sägas att *Shadow Master* inte är så mycket annat än ännu en *Doom*-klon med den skillnaden att man kör omkring i en liten vagn. Det gäller att röra sig igenom labyrinter och överbefolkade landskap och skjuta ner allt som rör sig. Dörrar och apparater opereras genom fjärrkontroller och man har bara att panga sin väg fram till nästa nivå. På vägen ska man också föga orginellt plocka på sig små behållare som utökar och förbättrar arsenalen. I början innehåller den pulslasrar och kanoner och i slutändan får man ta del av den utomjordliga teknologins alla skojigheter i vapenväg vilka bla. är plasmastrålar och eldkastare.







[1] Ett typiskt Rodney Matthews odjur. Beundra dess utseende; njut av dess form och spräng det sedan all väridens väg. [2] Spindlar och halka. Vilken vedervärdig kombination. [3] Skjut handtaget och väggen öppnar sig.

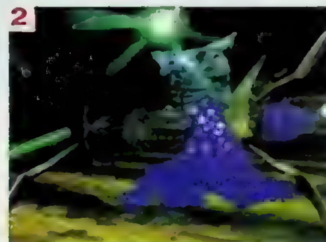




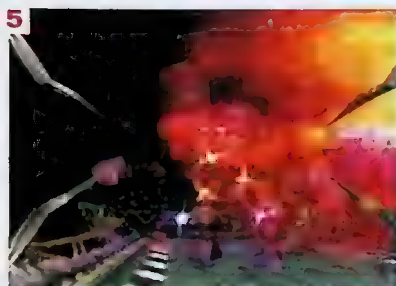


■ UTGIVARE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hammerhead	■ SPELTYP:	Shoot 'em up



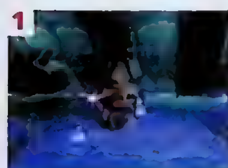








[1] De interaktiva ljuseffekterna är oroväckande bra. [2] Usch. Den här stora jobbiga ormen dyker upp från ingenstans och spyr blå galla över dig. [3] En av de egyptiskt inspirerade nivåerna. De ljusa linjerna till höger är ännu ett spindelodjur som teleporteras in. [4] Explosionerna är mycket välgjorda: Allting löses upp i hundratals polygoner. [5] De här stora robotarna får oss att skälva och skaka som små dagisbarn.





[1] En glänsande vapenbehållare. Ju fler du plockar på dig ju större och bättre vapen får du. [2] Här kommer Mike Tyson roboten för att slå dig gul och blå och lila och...

Enligt Hammerheads egen utsago är det här ett fullödigt actionspel vilket betyder att den utforskande delen av spelet hamnat i bakgrunden för själva pangandet. Det gäller inte bara att ta sig ut. Det gäller också att döda så många som möjligt på vägen ut. Scenerierna är vackra och varelserna ser alla väldigt otäcka ut och dör i fantasifulla explosioner, men förutom utseendet saknar spelet all form av finess. Det påminner faktiskt om ett annat hjärndött pangspel från Psygnosis, nämligen *Krazy Ivan*. Spelmakarna missar helt enkelt målet eftersom det hela blir ganska trist efter ett tag. För mycket action blir lite eller ingen action i slutändan.

Shadow Master har också två smärre skavanker som det inte går att bortse ifrån. Det ena är kontrollen vilken försöker ta efter känslan man borde ha om man körde omkring i en liten vagn. Det känns inte alls lika omedelbart som om ens spelfigur fick smyga sig fram till fots. Det andra felet är den något begränsade utsikten som känns närmast klaustrofobisk i strid. Ofta undrar man vad det egentligen är som händer. Lägger man sedan till de ljudeffekter som stundtals verkar komma bakifrån en är paranoian total.

Den sista spiken i *Shadow Masters* omdomeskista är det faktum att det bara har 16 uppdrag utspritt på sju världar till skillnad från det betydligt större antal man brukar kunna förvänta sig från en Doom-klon. Förvisso har man lagt ner en hel del jobb på dessa sexton nivåer och varierat utseendet på dem åtskilligt vilket är bra. Men i övrigt hittar man ingen variation värd att tala om. Det är bara bakgrunderna som byter utseende. Även utmaningen visar sig relativt långt fram i spelet vara av det löjligt lätta slaget.

Nej, även om *Shadow Master* som sagt var är ett snyggt spel så erbjuder det föga eller inget för det grå mellan öronen. När det finns spel som *Tomb Raider 2*, *Final Fantasy VII* och *Red Alert* att sätta tänderna i så håller inte *Shadow Master* ens som ett litet futtigt mellanmål.



När det finns spel som *Tomb Raider 2*, *Final Fantasy VII* och *Red Alert* att sätta tänderna i så håller inte *Shadow Master* ens som ett litet futtigt mellanmål.

BETYG

■ GRAFIK:	Exemplarisk 3D, ofta överväldigande 9	■ SPELBARHET:	För mycket skjutande 5
■ LJUD:	Passande dystert, med iskalla effekter 8	■ PRESENTATION:	Inte mer än det nödvändigaste 6
■ HÅLLBARHET:	Lika lång som liknande pangspel 5	■ ORIGINALITET:	Ett andra-klassens *Doom* 3

Om du inte tycker att *Doom* eller *Hexen* är snygga nog, eller för svåra, kanske du föredrar pangfesten *Shadow Master*. Fast å andra sidan...

5 av 10

Platinum

Vi har blickat bakåt i tiden på de spel som **formade PlayStation** och som nu **ges ut på nytt i Platinum**-serien.





Ofta är det livets mest meniga saker som skänker mest glädje. Det stämmer, så väl in på Bust-A-Move 2. Skjut upp bollarna, se till att få tre stycken i rad, och se hur de exploderar. Upprepa i tre timmar.

Bust-A-Move 2

[illegible]	Taito
[illegible]	Pussel
[illegible]	Juli 1996

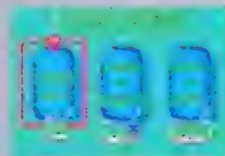
Bust-A-Move 2, icke att förväxla med Squaresofts kommande dance-'em-up *Bust-A-Move*, är ett gulligt pusselspel, kanske lite väl inspirerat av det tidlösa klassiska *Tetris*. När *Bust-A-Move 2* ursprungligen släpptes, förbisågs det i stort sett. Alla spelutvecklare höll då på att utnyttja PlayStations fenomenala grafik för att få spelare världen över att tappa hakan – och så kom Taito med ett spel som knappt hade funkat på gamla goa Commodore 64:an.

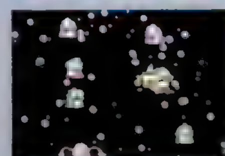
Att döma *Bust-A-Move 2* efter dess förvisso färgglada och gulliga, men simpla, grafik vore ett misstag. Under dess enkla yta döljer sig nämligen ett av de mest illasinnat beroendeframkallande pusselspel som någonsin dykt upp till PlayStation, och det är fortfarande lika spelbart nu, som det var när det kom för ett och ett halvt år sedan.

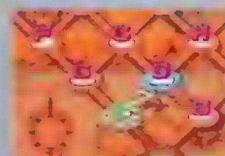
Likt så många andra klassiska pusselspel är det svårt att beskriva *Bust-A-Move 2* med ord – det är ett spel man måste spela för att kunna bilda sig en uppfattning, och efter fem minuters spelande är man fast för alltid. Dessutom är det så enkelt att få grepp om att vem som helst, så väl gamla härdade TV-spelare som nybörjare, kan ha kul med det – med andra ord är det ett väldigt socialt spel. Det spelar ingen roll om du är tillsammans med dina polare, eller om du sitter på en söndagsmiddag med hela familjen – det är alltid läge för *Bust-A-Move 2*!

När nu spelet finns till Platinum-pris, bör varje PlayStation-ägare med självaktning förse sig med ett exemplar.

[illegible] **9/10**

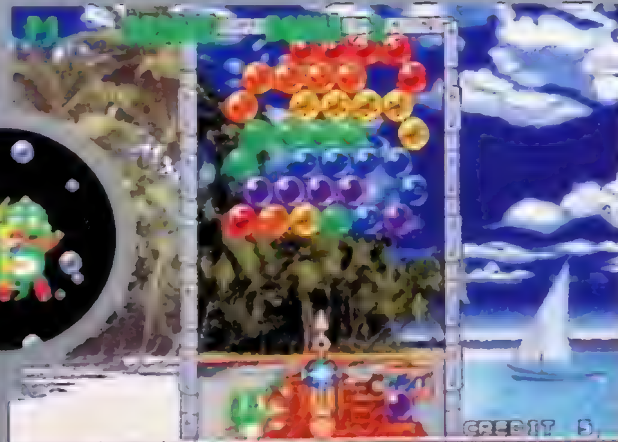






Spela mot datorn eller, ännu bättre, mot en kompis. Spelet håller sig även med en massa gulliga figurer att skratta åt.





Spelar du ensam får du kämpa med alla möjliga klurigheter för att kunna röja skärmen innan tiden runnit ut.

Firestorm: Thunderhawk 2

Utvecklare [illegible] Core
Typ av spel [illegible] Shoot'em up
Ursprungligen släppt [illegible] Dec 1995

Innan *Tomb Raider* lät världen få en glimt av sin design [illegible] visade Core framtiden för PlayStation [illegible] med den här helikoptersimulatorn. *Thunderhawk 2* var ett av de första spelen som bevisade att en PlayStation kan användas till mer avancerade saker än beat 'em up- och racingspel och det är fortfarande ett av de bästa helikopterspel som [illegible]. I spelet placeras du i cockpiten på en prototyp av attackhelikopter [illegible] Thunderhawk och utsätts för över 25 uppdrag [illegible] med våldsamt [illegible], fördelade över åtta olika kampanjer. Förutom simpla [illegible] får du även ge dig ut på eskort[illegible] och [illegible] samt [illegible] dig i bakhåll för fienden. För att hjälpa dig på traven kan din Thunderhawk utrustas med allehanda vapen, från roterande kanoner till missiler och bomber. Kontrollerna är ganska enkla att få kläm om och enkelheten förtar inte känslan av att man flyger en riktig helikopter, och de väl valda [illegible] gör det enkelt att se vad som försiggår.

Kombinera allt det här med grafik som var enastående när den kom och du får ett superbt spel. Det må ha överskuggats av Psygnosis [illegible] mer imponerande [illegible], men det är fortfarande en mycket spelbar och underhållande blandning av flygsimulator och skjutspel.

[illegible] 7/10





(1) Eldflammorna är en av de få detaljer som förändrats. (2) Att flyga omkring och ta kål på folk är lika kul som det alltid har varit.







När Thunderhawk 2 ursprungligen släpptes, var det ett av de absolut mest imponerande spel som synts till utanför arkadhallarna. Trots att det är två år gammalt ser det lika bra ut idag.

Actua Soccer

Utvecklare [illegible] Gremlin
Typ av spel [illegible] Sport
Ursprungligen släppt [illegible] Feb 1996

Första [illegible] Gremlins Actua-serie med sportspel var *Actua Soccer* som snabbt och helt rättmätigt blev bolagets flaggskepp. Till och med nu, nästan två år efter att det kom, är det ett [illegible] bra fotbollsspel.

Actua Soccer skilde sig från sina konkurrenter genom att istället för att sikta på en typisk arkadstil försöka vara ett realistiskt spel. Resultatet blev ett av de bästa fotbollsspelen [illegible] system.

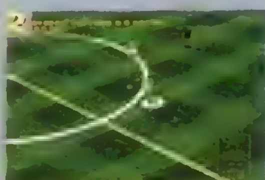
Det är inte speciellt lätt att lära sig spelet och kontrollsystemet kräver rejäl övning, men när du väl lyckats göra ditt första mål är du fast.

Actua Soccer är ett av de få fotbollsspel som känns som äkta vara. Det intrycket förstärks av snygga [illegible] modellerade efter "Andy" Sinton och Chris Woods rörelser för att [illegible] intelligenta kameravinklar. [illegible] du se tillräckligt mycket av planen.

Men kanske är *Actua Soccers* främsta styrka de datorstyrda spelarna. Både resten av ditt lag och dina motståndare uppför sig realistiskt, vilket gör att du kan bygga upp strategier och lita på dina medspelare. Dessutom är det en rejäl utmaning att ta sig igenom motståndarnas försvar. Det enda problemet med *Actua Soccer* är att uppföljaren *Actua Soccer 2* [illegible] och är överlägset bättre på nästan alla plan. Men till det låga Platinumpriset [illegible] *Actua Soccer* fortfarande [illegible].

7/10







(1) *Actua Soccer* har fina repriser. (2) En välslagen passning. (3) Kanske är spelarna lite väl kantiga. (4) Spelarikonerna förändras under matcherna för att visa när olika typer av passningar kan utföras.





Spelarna rör sig snyggt på den tredimensionella planen.

Prenumerera

NU!

20% rabatt



Svenska
PlayStation Magasinet

Full koll på PlayStation

Nyheter
Smygtittar
Recensioner
Tips

och en hel CD full med speldemo – varje månad

Du får 12 nummer av PlayStation-Magasinet + 12 fullmatade demo-cd direkt hem i din brevlåda för bara 579 kronor (ordinarie lösnummerpris 780 kronor). Du kan också provprenumerera på 3 nummer + 3 cd-skivor för bara 149 kronor. Vår prenumerationstelefon är öppen dygnet runt. Ring in din beställning på tel 08- 672 03 33. Du kan också använda den portofria svarskupongen som följer med tidningen.



VINN BLOODY ROAR

TÄVLING



Japanska Hudson Soft har plötsligt slagit sig in på beat 'em up-marknaden. Vi har fem exemplar av deras nya PlayStation-spel *Bloody Roar* och genom att svara på några enkla frågor kan ett av dessa spel bli ditt.



Vilken annan spelserie är Hudson Soft mest kända för?

1 – **Bomberman**
2 – **Pocket Monsters**
3 – **Lemmings**



När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

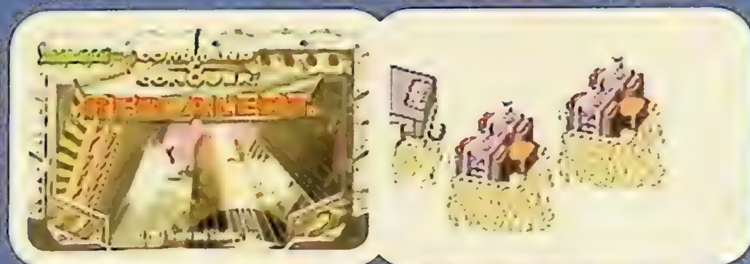
0712 - 110 50

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

TIPS

Den här månadens speltips tillägnas till största delen Virgins *Command & Conquer*-uppföljare *Red Alert*. Det går även att finna en del knep att knåpa med i *Frogger*, *Courier Crisis*, *MDK* och *Cool Boarders 2*.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT



ALLMÄN TRUPPTAKTIK

BYGGNADER

Byggplatser

Du behöver en MCV om du ska upprätta en byggplats och ett öppet område att upprätta den på. Om din byggplats blir attackerad skyddar du den bäst genom att bygga en betongmur runt den.

Kraftverk

Ett kraftverk är det första du måste ge dig på att bygga eftersom all verksamhet styrs av tillgången till energi. Ju fler byggnader du har desto fler kraftverk behöver du.

Avancerat kraftverk

Den här sortens kraftverk ger dig dubbelt så mycket energi, kostar mindre pengar och tar upp mindre utrymme än två normala kraftverk. Det är bara ett problem. Eftersom det bara utgör en enda byggnad gör det din kraftförsörjning mer sårbar för fiendeattacker.

Malmraffinaderi

Du behöver bygga minst ett raffinaderi för att omvandla din malm till reda pengar. Varje raffinaderi kan hantera malm till ett värde av 2000 krediter. En malmlastbil följer med på köpet. Därför bör du se till att lämna tillräckligt med utrymme för den att köra runt på när du planerar bygget.



Malmsilo

Varje silo kan lagra malm till ett värde av 1500 krediter vilket kommer väl till pass när ditt raffinaderi dragit igång verksamheten. Tänk också på att all malm som överstiger din lagrings-kapacitet går till spillo.

Barracker

Dessa bör byggas så fort du är klar med ditt kraftverk. Från barrackerna kommer ditt infanteri som är det enda du har att försvara dig med till en början.

Fordonsfabriker

Ur de här byggnaderna kommer en hel del fordon som kommer väl till pass när striderna börjar. Se till att du planerar tillräckligt med utrymme för fordonen att köra ut och in på.

Verkstäder för fordon

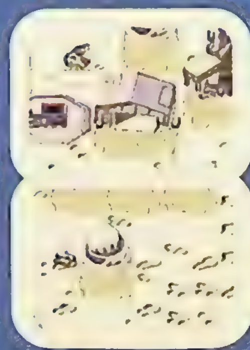
När någonting har pajat ihop är det hit man åker för att få det reparerat. Och eftersom det är krig så pajar saker och ting ihop rätt ofta. Lägg verkstäderna så nära fronten som det är hälsosamt. Fordon som har gått sönder i strid orkar inte åka så långt.

Radarkupolen

Radarkupoler är så utrustade att du via dessa kan se var alla fiender håller hus, dock bara på områden du redan utforskat.

Teknikcenter

På dessa ställen finns det smart folk som kan bygga de mer avancerade av dina byggnader och fordon. Teknikcenter måste du ha tillgång till för att skjuta upp GPS-satelliter (endast allierade).



Betongmurar

Ett av de starkare markförsvar som går att köpa för pengar. Så starka att de står emot stridsvagnar. Används även med fördel för att bunta ihop fiendesoldater som ska slås ihjäl.

FORDON

Minläggare

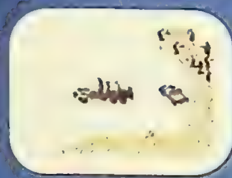
Använd på rätt sätt kan en minläggare vara det bästa vapnet mot stridsvagnar. För att de ska komma som mest till sin rätt bör du lägga minor på broar, på malmfälten eller i trånga passager.

Malmlastbilar

I närheten av malmraffinaderier kan dessa lastbilar utgöra rena livlinan eftersom de så länge det finns malm i närheten ser till att du får en stadig inkomst. Håll dem ständigt under bevakning och beskydda dem till varje pris.











MCV

Den här rörliga enheten är till för att upprätta byggplatser där du vill ha dem. Se bara till att lägga dem på en lämplig plats som är lätt att försvara.

TRANSPORTFORDON

De här rackarna kan transportera upp till fem marktrupper på en gång. Det faktum att de är smidiga och väl utrustade med allskons vapen gör dem även lämpade för spaningsuppdrag.

SOLDATER

INGENJÖRER

Dessa snillen hjälper dig att reparera skadade byggnader och även att ta över erövrade fiendebyggnader. Ett villkor är dock att skadorna inte överstiger 75%.

DE ALLIERADES TRUPPTAKTIK

SOLDATER

RAKETINFANTERIET

De här pojkarna är bra på att plocka ner flygplan och förstöra stridsvagnar. Till skillnad från luftförsvaret är de också mobila och kan därför sättas in där det som mest behövs.

SPIONER

Eftersom spioner på pricken liknar fiendens infanteri kan dessa lätt infiltrera fiendebygg-nader. Ett problem är bara att anfallshundar kan sniffa fram spioner varpå dessa stackare blir avrättade på plats.

TJUVAR

Om en tjuv lyckas ta sig in i en fiendebyggnad kan han lätt knycka hälften av fiendens kapital.

FÖRSVARSANLÄGGNINGAR

SANDSÄCKAR

Den här sortens lättare försvar klarar av infanteri och lättare fordon, men inte granater, raketer eller stridsvagnar.

LUFTFÖRSVAR

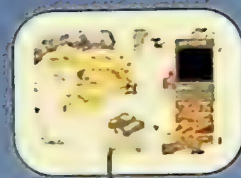
Luftförsvaret är väl bepansrat och avfyrar sina skott i hög hastighet vilket naturligtvis gör det väl rustat att skjuta ner MiGs, bombplan, helikoptrar och spionplan som dristar sig innanför dess räckvidd.



FLOTTAN

KANONBÅT

De här båtarna är snabba och har utmärkt räckvidd. Tyvärr är de också lätta mål för fiendeubåtar. Därför gäller det att se till att alltid hålla dem i rörelse under strid.



JÄGARE

Stingermissilerna som de här båtarna är utrus-tade med kan avfyras mot flygplan dubbelt så väl och snabbt som mot landmål, vilket natur-ligtvis gör jägarna idealiska för luftförsvar.

KRYSSARE

Även om kryssarna har ammunition som är tre gånger så kraftig som någon ammunition artilleriet besitter så är de inte särskilt bra på att sänka ubåtar. Dessutom är de dåliga på att försvara sig mot luftanfall.



FLYGVAPNET

LONGBOW

Förutom en hög kapacitet för omladdning av vanlig ammunition bär varje Longbow med sig sex stycken värmesökande missiler. Longbow-helikoptrar är kapabla att ge sig på de mest skiftande mål. Varje missil besitter en styrka liknande den från vapen avskjutna från en stor stridsvagn, vilket gör den speciellt lämpad att ta ut frontförband från fienden.

SPECIELLA STYRKEENHETER

GPS SATELLITER

GPS-satelliter tar åtta minuter att ladda upp och ger sedan en bra överblick över hela det aktuella området.

LJUDPULS

Ljudpulsen laddas på tio minuter och avslöjar när den väl är aktiverad var alla fiendeubåtar håller hus.

CHRONOSHIFT

Chronoshift laddas på sju minuter och kan sedan förflytta fordon eller flottfartyg från ett ställe till ett annat på tre minuter. Varje gång chronoshift aktiveras löper man dock risk att utlösa en tidsvirvel som kan förstöra fem enheter eller byggnader.

SOVJETS FÖRBANDSTAKTIK

SOLDATER

GRANATKASTARE

Dessa mänskliga granatkastare är mycket användbara när det gäller att förstöra försvars-linjer och små byggnader, men när de dör exploderar de. Se därför till att de skadade hålls på avstånd från friska soldater.

ELDINFANTERIET

Var och en av de här grabbarna har varsin eldkastare med hyfsat bred eldlinje. Väl inom skotthåll kan de orsaka stor skada.

ANFALLSHUNDAR

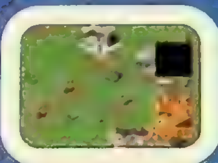
Dessa kan naturligtvis med fördel användas för att snoka rätt på spioner som har infiltrerat dina anläggningar. De kan även döda soldater om de kommer tillräckligt nära innan de blir skjutna.

FÖRSVARSANLÄGGNINGAR



Taggtrådsstängsel
Dessa är dubbelt så starka som sandsäckar men klarar ändå inte av granater, raketer och stridsvagnar.

Teslaspolar
Även om Teslaspolar tar upp till åtta sekunder att laddas upp så är de det bästa försvar man kan tänka sig mot trupper både från land och hav. (Endast Sovjet har dessa.) Den elektricitet som laddas ur av en Teslaspole är stark nog att förstöra en mindre stridsvagn omgående.



FLOTTAN

Ubåtar
Ubåtar fungerar bäst när de håller ihop i stora flottor. Som sådana attackerar de genast när man ställer in dem på att vara på sin vakt (guard mode). De har lång räckvidd och är osynliga under havsytan.

FLYGVAPNET

Yak
Dessa är bra för att slå ut lättare förband, fordon och även mindre byggnader. De är bra på att ladda om snabbt men man måste se till att sikta ordentligt för att få dem att träffa sitt mål.

MiG
MiG-plan är små, snabba men sköra saker. Varje MiG laddar om fort och bär med sig sex stycken värmesökande missiler, vilket gör dem lämpliga att slå ut vitala fiendeanläggningar.



Hind
Dessa enheter är utrustade med samma sorts kulsprutor som Yaks men till skillnad från Yaks kan Hinds sväva över sitt mål och därigenom säkrare se till att träffa målet. De laddar också om snabbt och kan ta sig an i stort sett vilket mål som helst.

SPECIELLA STYRKEENHETER

Järnridån
Denna laddas upp på 11 minuter och kan ändra sin molekylära struktur så att den blir helt ogenomtränglig under 45 sekunder.

Kärnvapen
Dessa tar 13 minuter att ladda upp och orsakar inte helt oväntat enorma skador när den väl aktiverats.

Parabomb
Tar 14 minuter att ladda upp och levereras med plan – helst på stora byggnader eller truppenheter eftersom det är lite si och så med träffsäkerheten.

COURIER CRISIS

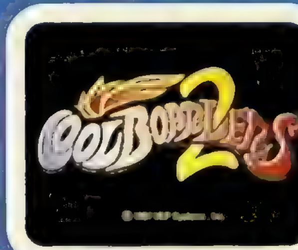
Bonusnivå
Tryck in L1 och R2 på Neighbourhood Selection-skärmen.

Alien rider
Tryck in XFIFTYONEX som lösenord.

Gorilla rider
Lägg in SAVAGEAPES som lösenord.

Nivå	Lösenord
1	EFLCIFCGKJ
2	IFLCIFCCKI
3	MFLCIFCOKJ
4	AFLCIFCKKJ
5	FHCLFIGCJL
6	FLCLFICCIL
7	FPCLFIOCJL
8	FDCLFIKCJL
9	KFLCIFCGII
10	OFLCIFCCII
11	CFLCIFCOIJ
12	GFLCIFCKIJ
13	FFCLFIGCJJ
14	FJCLFICCIJ
15	FNCLFIOCJJ

COOL BOARDERS 2

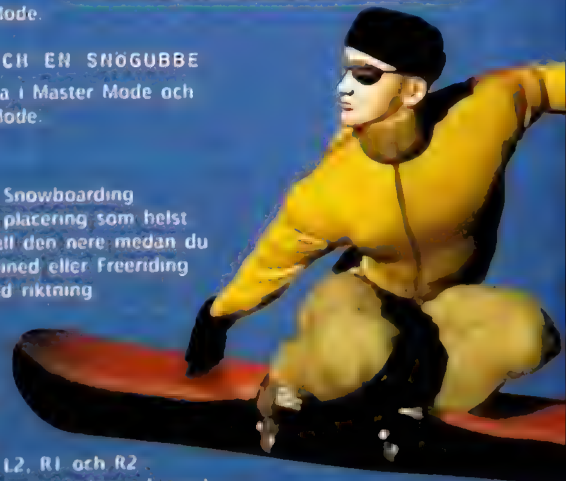




Extra brädor
Slå alla rekord i Freeride Mode.

Spela som Alien och en snögubbe
Klara av alla 100 rörelserna i Master Mode och slå alla rekord i Freeride Mode.

Omvända banor
Slutför alla nio vändorna i Snowboarding Combined Mode på vilken placering som helst. Tryck sedan ner R1 och håll den nere medan du väljer Snowboarding Combined eller Freeriding Mode för att köra i omvänd riktning.



Välj bana
På valskärmen markeras följande i tur och ordning: SBC, Onemake, Freeride. Tryck sedan på Cirkel och tryck på och håll nere L1, L2, R1 och R2. Fortsätt hålla dessa knappar nertryckta och tryck sedan på Cirkel igen efter den valskärm där du väljer om du ska spela en eller två spelare.

Spegelvända banor
Gör klar SBC Mode och gå sedan till inställningsskärmen. Tryck på Select på handkontroll två och tryck sedan på R1 och Fyrkant vid Mode Select-skärmen.



FROGGER

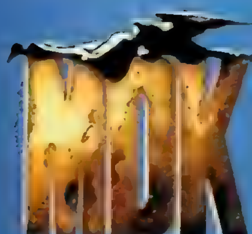
För att komma åt dessa fusk börjar du med att trycka på Start för att ta paus, tryck sedan på Select för att komma till Continue/Quit-skärmen. Knappa sedan in någon av följande koder för att aktivera respektive fusk. Ett meddelande dyker upp längst ner på skärmen för att bekräfta att du tryckt in koden rätt.

Oändligt antal liv
Höger, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel, Kryss.

Öppna upp alla zoner
Höger, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel, R1, L1, R1, L1, Cirkel.

Öppna upp alla nivåer
Höger, Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Triangel, R1, L1, R1, L1, Triangel, Fyrkant, Ner.

Se uppdragskartan i olika vinklar
Markera Mission på skärmen där du väljer uppdrag. Tryck sedan på Select så kan du se uppdragskartan från flera olika synvinklar.



MDK

Välj nivå
När du fått upp huvudskärmen ska du trycka och hålla nere L1, L2, R1 och R2. Medan du gör det ska du trycka in Vänster, Cirkel, Triangel, Upp och Fyrkant varpå du genast släpper L1, L2, R1 och R2.

Följande fusk aktiveras genom att man först ser till att pausa spelet och sedan trycker in någon av följande koder:

Bones air strike
Ner, Upp, Cirkel, Ner, Upp, Ner, L1.

Cow strike
Upp, Ner, Ner, L1, Höger.

Seal
Cirkel, Triangel, Triangel, L1, Höger.

Bones seal
Triangel, Höger, Cirkel, Vänster, Vänster.

Super-kulspruta
Vänster, L1, Ner, Fyrkant, Triangel, Upp, Ner.

Super-gevär
Höger, Upp, Ner, L1, Ner, Cirkel, Vänster, Vänster.

Målsökande ammunition
Fyrkant, L1, L1, Höger.

Thumpia-vapen
Ner, Upp, Vänster, Vänster, Triangel, Upp, Höger, Ner.

Twister-vapen
Ner, L1, Fyrkant, Triangel, Höger, Upp, Kryss.

Granat
Triangel, Cirkel, Fyrkant, Fyrkant, L1, Höger.

Prickskytte-granat
Upp, Fyrkant, L1, Vänster, Cirkel, Triangel.

Målsökande prickskytte-granat
Vänster, Upp, Kryss, Triangel, L1, L1, Höger.

Granatkastare
Vänster, L1, Triangel, Fyrkant, Höger, Cirkel, Vänster, Vänster.

Intressant bomb
Ner, Höger, Cirkel, Cirkel, Vänster, Vänster, Upp, Fyrkant, Triangel.

Världens minsta atombomb
Ner, Upp, Fyrkant, Triangel, Ner, Cirkel, Cirkel, Höger.

Lockbetesdocka
Kryss, L1, Höger, Cirkel, Kryss, Upp, Fyrkant.

Maximal träffpoäng
Höger, L1, Fyrkant, Triangel, L1, Ner.

Högre hastighet
Höger, Cirkel, Triangel, Cirkel, Kryss.

Nodie
Cirkel, Triangel, Triangel, Cirkel, Höger, Upp, Vänster, L1, Fyrkant.

Earthworm Jims kraftillskott
Upp, Ner, Ner, L1, Höger.

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Att fuska
Skriv in någon av följande koder för att aktivera respektive fusk. Har du gjort rätt bör du höra Tiff Needell säga "cheat mode enabled."



Stäng av kollisionsmätaren
CMNOHITS

Nattkörning
CMSTARS

Vulkanisk bana
CMDISCO

Se spelet från en helikopter
CMCOPTER

Bakgrund som från en tecknad film
CMTOON

Stjärnhimmel
CMSTARS

Extrabilar
CMGARAGE

Kör go-cart
CMCHUN

Lägre gravitation
CMLOGRAV

Få regnet att falla uppåt
CMRAINUP

Extra hastighet
XBOOSTME

Översikt
CMMICRO





PARASITE EVE

Kan Squares nya äventyr överträffa Final Fantasy VII?

RASCAL

PlayStation-äventyr från teamet bakom Sonic 3D och Sonic R.

VINTERSPEL

Nagano Winter Olympics 1998, 1080°, Snowboard Kids och Winter Heat.

YOSHI'S STORY

Marios dinovän gör solodebut

SUPER PLAY

SVERIGES OBEROENDE SPELTIDNING

NYTT NUMMER UTE 17 FEBRUARI

Actua Soccer 2

För dig som vill se dig om lite innan du köper ett nytt spel kommer här ännu en spelbar inblick i det kommande utbudet till PlayStation. På månadens CD finns allt från fotboll till magi. Varsågod och hugg in!



[1] Vem hade någonsin trott att dessa lag skulle få mötas på MacAlpine Stadium? [2] Känns han igen? [3] Målvaktens boll! [4, 5] Spelarna ser nästan ut som de gör i verkligheten.

Utgivare: Gremlin

Speltyp: Sport

Demotyp: Spelbar demo

Det pågår en ständig debatt om vilket fotbollsspel som är bäst. Det finns de som ihärdigt vidhåller att *International Superstar Soccer Pro* aldrig kommer att överträffas, medan många tycker att *Actua Soccer* åtminstone är en värdig opponent. Det finns många skäl att rekommendera *Actua Soccer 2*; ren grafik, bra kommentatorer och ett stort urval av lag och spelare. Det viktigaste skälet är dock det mest självklara, det är otroligt kul att spela.

Fotbollsspel kan oftast placeras i en av två kategorier; långsamma och metodiska spel som *FIFA '98*, eller rappa och aggressiva spel som *Adidas Power Soccer*. I *Actua Soccer 2* har Gremlin lyckats kombinera dessa två på ett elegant sätt, och de kan absolut ge Konami en ordentlig match. Döm själv om *Actua Soccer* förtjänar en plats i din spelhylla.

Kontroller:

↑ Framåt

↓ Bakåt

→ Höger

← Vänster





[1] Fy så fult gjort! [2] Kameran fungerar utmärkt. [3] Går den in?



■ Med bollen:

x: Pass

○ lång pass

○ Rusning

○ (håll nere): Skott

○ (dubbletryck): Pass med direktskott

○ ○ Chippa

■ Utan bollen:

○ Försök att ta bollen

○ Försök att sparka undan bollen

○ Glidtackling

○ Rusning

■ Övriga inslag:
Det fullständiga spelet innehåller 64 internationella lag, funktioner för att skapa upp till 20 nya lag eller förändra de befintliga lagen, vänskapsmatcher, turneringar och ligaspel. Den analoga handkontrollen lämpar sig mycket väl för det här spelet.

■ Ytterligare information:
Actua Soccer 2 har fått toppbetyg i mängder av speltidningar, däribland den engelska utgåvan av *PlayStation Magasinet*.



Nickningar spelar en stor roll i spelet. Synd bara att de är så svåra att få till.

Judge Dredd



[1] Fienderna materialiserar sig på banorna precis som om det vore Star Trek. [2] Fiendeskaran består inte enbart av människor. [3] Här kommer en värsting. [4] Fy så ful!

Utgivare: Gremlin
Speltyp: Ljuspistol
Demotyp: Spelbar demo

I Gremlins välgjorda ljuspistolspel får vi ta på oss den grymma hjälmen och leka Judge Dredd. Spelaren måste skjuta sig igenom 17 våldsamma nivåer i jakt på den galne Judge Bean, som har kidnappat borgmästaren i Mega City One. Det är inte lätt, för Judge Bean har skaffat myriader av otäcka våldsverkare för att skydda sitt skinn. För att jämna ut oddsen har nivåerna försetts med olika vapen som ligger gömda lite här och där, så det kan vara värt att skjuta på det mesta.

I denna demo kan du röja genom spelets första bana. Ett bra tips är att använda bombknappen när den behövs. Se bara till att du inte skjuter några civila.

■ Kontroller:
Spelet fungerar med alla godkända ljuspistoler till PlayStation.

Avtryckare: Skott

Alternativ knapp: Bomb

Skott utanför skärmen: Ladda om

■ Övriga inslag:
Förutom all blytung action innehåller *Judge Dredd* en del stämningsfyllda videosekvenser. Gremlin har dessutom inkluderat möjligheten att spela två tillsammans. Meningen är att man ska samarbeta för att nita Judge Bean, men det brukar sluta med att man tävlar om vem som kan träffa flest fiender.

■ Ytterligare information:
Gremlins egen ljuspistol har fått bra betyg av olika speltidningar och finns ute i butik nu. Den kan vara värd en provskjutning.

Cool Boarders 2

Utgivare: SCEE
Speltyp: Sport
Demotyp: Rullande demo

Så här dags förra året var det många som ställde sig på sina virtuella brädor och gled nedför digitala backar i *Cool Boarders*. Egentligen var det spelet inget vidare, så denna uppföljare hade inga höga förväntningar på sig. Men föga anade vi hur bra den skulle bli...



UEP har tagit vara på kritikernas omdömen, för *Cool Boarders 2* är späckat med olika delmoment. Den som bara vill åka fort nedför backen kan göra det, och den som vill prova på lite feta tricks kan öva på träningsbanan. Det här spelet innehåller allt man kan begära.

■ Övriga inslag:
Spelet innehåller en bana att tricksa på, en halfpipe och 16 utförsbanor att välja mellan, så det är inte lätt att tröttna. Det är dessutom möjligt att tävla en mot en i splitscreen, vilket gör spelet ännu roligare.

■ Ytterligare information:
Gå till sidan 44 för mer utförlig information om *Cool Boarders 2*.





I början är det ganska lätt, men svårighetsgraden ökar snabbt. Studera repriserna för att lära dig av dina misstag.

Formula Karts

[1] Ett bra exempel på hur det kan gå om man vrider lite för ivrigt på ratten. [2] Spelet har många olika synvinklar att välja mellan. Den här är inte så praktisk. [3] Så här går det bättre. [4] Det här är den bästa vinkeln. Man får bra överblick över både banan och fordonet.









Utgivare: Telstar Electronic Studios

Speltyp: Racing

Demotyp: Spelbar demo

Under lång tid har det bara funnits ett spel till PlayStation där man kunnat tävla i go-kart, nämligen *Ayrton Sennas Karting Duel*. Som tur är har nu Telstar berikat genren med sitt välgjorda *Formula Karts*.

I den här demon kan du prova på att köra ett par varv på testbanan i Tyskland. Toppfarterna är inte speciellt höga, men med tanke på att föraren sitter bara tio centimeter från den hårda asfalten så går det fort nog. Hemligheten med att lyckas i den här sporten är att lära sig ta kurvorna bra. Till skillnad från vanliga bilar kan dessa små fordon inte sladda sig genom kurvorna för att bibehålla farten. Istället kan de svänga på en femöring, så det gäller att inte ge för starkt rattutslag om man vill undvika att krascha in i kanterna. Kom ihåg att hålla ett öga på bensinmätaren, för det är lätt att få soppatorsk. När det börjar eka i tanken är det dags att köra in i depån och få påfyllning.

■ **Kontroller:**

→ **Sväng åt höger**

← **Sväng åt vänster**

◎ **Gasa**

⊡ **Bromsa**

■ **Övriga inslag:**

Formula Kart innehåller ytterligare nio banor där man kan tävla på bland annat japanska gator i nattmörker och engelska landsvägar. Det finns sju go-karts att välja mellan, en bra tvåspelarfunktion i splitscreen och en häftig arkadvariant som är proppad med uppgraderingar till fordonen samt en hel tävlingssäsong.

■ **Ytterligare information:**

Formula Kart har fått berom både som simulator och arkadspel. Det kanske inte är lika spektakulärt som andra racingspel, men som alternativ till de gamla vanliga bilspelen är det utmärkt.

Gran Turismo

Utgivare: SCEE

Speltyp: Racing

Demotyp: Rullande demo

Förutom *Tekken 3* och *Metal Gear Solid* måste *Gran Turismo* vara årets mest efterlängtade spel från Japan. Just nu tenderar de flesta nya racingspel att vara något orealistiska, men det här spelet går rakt mot trenden med sin realistiska speltyp. Mer verklighetstroget än så här har det knappast sett ut bakom ratten på en PlayStation tidigare. Tack vare några mycket trevliga licenser får spelaren här chansen att ratta riktiga drömåk, som till exempel en Aston Martin DB7. Grafiken är enastående, det går inte att hitta några fula skarvar i de här banorna. Det mest storslagna är dock repriserna, som lätt kan tas för riktiga TV-bilder.

När spelet börjar har spelaren en viss summa pengar att köpa en bil för. Antingen kan man välja en sprillans ny bil, eller så kan man satsa på en snabbare, fast något opålitlig, begagnad bil. När bilen väl är i ens ägo kan så gott som alla delar bytas ut för att förbättra dess prestanda, allt från luftfilter till fjädring kan uppgraderas mot en viss summa pengar. När alla pengar spenderats är det dags att ge sig ut på banan för att försöka kamma hem storkovan.

■ **Övriga inslag:**

Som belöning för att ha kört riktigt bra får man tillgång till de mäktiga GT-bilarna, och en speciell nattbana är en annan bonus för den framgångsrike. Precis som man skall kunna vänta sig av ett riktigt bra racingspel finns här även möjlighet för två förare att duellera i splitscreen.

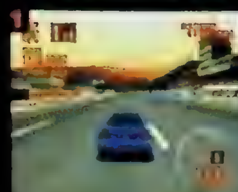
■ **Ytterligare information:**

Spelet har nyligen släppts i Japan, där det fick ett väldigt varmt mottagande. I sommar släpps det även här i Europa, då vi återkommer med en recension och förhoppningsvis även en spelbar demo.





[1] Repriserna i Gran Turismo är något alldeles extra. Bättre ser man bara på TV. [2] En värdelös synvinkel.





[1] En riktig pojkdröm: Honda NSX. [2] Den här bilraren går inte heller av för hacken: Toyota Supra GT.

Rosco McQueen

Utgivare: SCEE
Speltyp: Plattform
Demotyp: Spelbar demo

Tower XS är en avancerad byggnad med massor av robotar på plats för att sköta olika uppgifter. Arkitekten Sylvester T Square, som programmerade robotarna, har nu givit robotarna i uppdrag att rasera stället. De livrädda hyresgästerna har kallat in brandmannen Rosco McQueen för att rädda dem från robotarnas terror, och det måste han göra med endast en yxa och en vattenslang till hjälp.

Detta är upplägget till detta ovanliga spel, med ovanlig handling och en ovanlig hjälte. För när såg vi senast ett spel med en brandman i huvudrollen? Till sin hjälp har Rosco den hjälpsamma roboten DIGIT, som kommer med kloka råd när det behövs. För det krävs mer än bara vatten för att stoppa elden i det här huset.

Det är svårt att bestämma vilken genre *Rosco McQueen* tillhör. Spelet är en blandning mellan plattform, shoot 'em up och äventyrsspel på en och samma gång. Pröva den första nivån som finns på demoskivan och se själv.

■ Kontroller:

← Vänster
→ Höger
↑ Framåt
↓ Bakåt
Använd det aktiverade redskapet
Hoppa / Klättra
Byt specialvapen



[1] Han är välbyggd och färgglad: den perfekte hjälten.
[2] Tower XS är proppat med fiender, så var beredd med yxan!

L1 Sidsteg vänster
R1 Sidsteg höger
L2 Övre kameravinkel
R2 Låst kameravinkel
SELECT Visa DIGITs radar

■ Övriga inslag:
Spelet innehåller 15 eldhärjade nivåer att ta sig igenom. I nivåerna finns mängder av kraftåterställare, extraliv och livrädda kontorsarbetare att rädda.

■ Ytterligare information:
Det här är enda, och därmed bästa, katastrofhjälpssimulatorn på marknaden. Spelet har fått bra betyg i många recensioner, där spelbarhet och underhållningsvärde skattats högt. Grafiken kan vara något av en besvikelse, men spelbarheten ger mersmak.





Sonys brandmanssimulator kanske inte är världens vackraste spel, men underhållande och originellt.





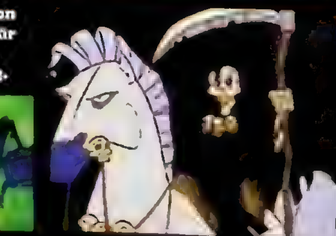
Kameran fungerar mycket väl, och ger bra överblick i alla lägen.

Discworld 2: Missing Presumed

Utgivare: Psygnosis
Speltyp: Äventyr
Demotyp: Spelbar demo

Någonting har gått galet i Discworld. Döden har försvunnit. Han höll som bäst på att skörda liv med sin lie när han plötsligt försvann, och nu måste den gamle Rincewind sköta Dödens otacka uppgift på egen hand. Så börjar denna uppföljare till förra årets peka-och-klicka-orgie, *Discworld*. I den här demon får spelaren stiga in i rollen som den korkade magikern Rincewind och leta efter Döden i några av Discworlds lugnare miljöer. Man får börja halvvägs in i den första nivån, där det går att besöka trevliga platser som bageriet, eller mindre trevliga platser som kyrkogården. Uppdraget är enkelt: hitta Döden.

***Discworld 2* bjuder på välgjord animation och stämningsfullt ljud, men äventyret är i sig inte särskilt krävande. Den berättande stilen kan bli en aning långtråkig.**



Kontroller:

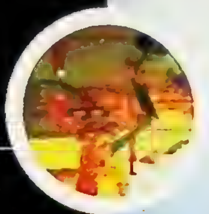
↑ ↓ → ← Flyttar runt pilen över skärmen.
Fly
Gå
Funktionsknapp
Undersök

■ Ytterligare information:
Detta spel är byggt på den värld som Terry Pratchett beskriver i sina böcker om Discworld. De som gillar Pratchetts böcker kommer att älska detta humoristiska äventyr, men även oinvigda kan ha kul med *Discworld 2*.



Nästa Månad

NÄSTA MÅNADS CD


Armoured Core


Red Alert


Bloody Roar

Förutom dessa tre briljanta demo-versioner som alla är spelbara innehåller nästa månads demo-CD även en helt ny spännande Yaroze-demo.

ALUNDRA

I nästa nummer av PlayStation-Magasinet berättar vi mer om vårens stora äventyrsspel.

FRAMTIDSDRÖMMAR

Vad har framtiden att erbjuda oss PlayStation-spelare?

PLUS

Ghost in the Shell, Men in Black, Pitfall 3D, Riven, Street Fighter Collection, Brahma Force och One.

KOMMER DEN 31 MARS



NORDIC GAMES POSTORDER TEL

PLAYSTATION BASENHETER

Sveriges bästa paketpriser!!!

STANDARD-PAKET *Spara 250:-*
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1900:-
Nordic-pris **1649:-**

NORDIC-PAKET *Spara 750:-*
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, minneskort i valfri färg, ett valfritt spel ur "paketspels"-rutan, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 2650:-
Nordic-pris: **1899:-**

GIGANT-PAKET *Spara 1300:-*
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, två valfria spel ur "paketspels"-rutan, två stycken förlängningskablar till handkontrollerna, minneskort som är 16 gånger större än normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2699:-**

RACING-PAKET *Spara 1000:-*
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, det utmärkta bilspelet Need for Speed 2 (två spelare samtidigt), en riktig analog ratt med pedaler, ett minneskort i valfri färg, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2999:-**

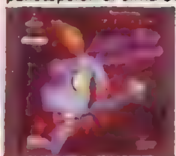


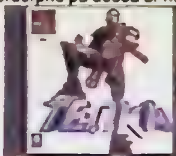



PAKETSPEL

• Blackdawn • Darklight Conflict • Gridrun • Little Big Adventure • Museum Piece 4 • Nanotek Warrior • Raven Project • Robopit • Robotron X • Syndicate Wars • Tenka

Vi reserverar oss för slutförsäljning. Det kommer regelbundet in nya paketspel. Normalt butikspris för paketspelen är cirka 500 kronor. Nordic Games postorderpris på dessa är numera dock 199-399 kr/st.






Endast hos Nordic Games:
HEMKÖRNING INOM 24 TIMMAR
- När du beställer ett basenhetspaket av oss levereras det med postens blåa företagspaket vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order.
Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.



NYA PLAYSTATIONSPEL

Störst sortiment – 24h leverans – Sveriges lägsta priser

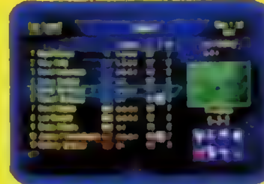
NYHETER FEBRUARI:

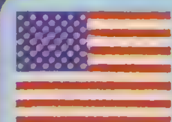
Breath of Fire

Actua Ice Hockey

Actua Ice Hockey	419:-
Alien Resurrection	439:-
Alundra	479:-
Ark of Time	439:-
Bloody Roar	469:-
Breath of Fire 3	479:-
Bushido Blade	419:-
Bust A Move 3	399:-
Clock Tower	449:-
Colin McRae Rally	439:-
Cool Boarders 2	419:-
Dark Omen	439:-
Deathtrap Dungeon	479:-
Diablo	439:-
Gex 3D	399:-
Midnight Run	499:-
Monkey Hero	419:-
Nagano Winter Olympics	479:-
NBA In the Zone 98	499:-
Need for Speed 3	439:-
Popolous 3	439:-
Premier Manager 98	399:-
Riven Myst 2	599:-
Skull Monkey	439:-
Street Fighter 2 Collection	439:-
Theme Hospital	439:-


Nagano Winter Olympics


Premier Manager 98



IMPORT

RESIDENT EVIL 2 I LAGER NU!!!






SENASTE NYHETER

Alundra	[illegible]
Blaze & Blade JAP	869
Bomberman World JAP	[illegible]
Bushido Blade	499
Cart World Series	499
Fighting Illusion JAP	869
Final Fantasy Tactics	[illegible]
Front Mission 2 JAP	599
Ghost in the Shell	599
Gran Turismo JAP	849
Jet Moto 2	599
Lagnacure JAP	869
NHL Face Off 98	[illegible]
Ogre Battle	640
One	599
Resident Evil 2	[illegible]
Riven Myst 2	599
Star Wars Masters of Teras Kasi	[illegible]
Tekken 3 JAP (mars)	869
Wild Arms	[illegible]

REA från 99:-

Ace Combat 2	169
Allied General	269
Blast Chamber	99
Bogey Dead 6	99
Buster Bros Collection	269
Clock Tower	329
Cool Boarders 2	329
Crash Bandicoot 2	299
Daredevil Derby 3D	99
Discworld 2	329
Final Fantasy 7 JAP	199
Final Fantasy 7	399
Grand Tour Racing	169
Mortal Kombat Mythology	329
Mortal Kombat Trilogy	199
Nascar 98	269
Nascar Racing	199
NHL Breakaway 98	199
NHL Powerplay 98	199
Peak Performance	169
Project Horned Owl	329
Rage Racer	329
Steel Reign	329
Tecmo's Super Bowl	329
Treasures of the Deep	329
Triple Play 97	329
Triple Play 98	329
Two Tenkaku JAP	99

SPELPAKET- Spara CASH!!!

Nya paket till oslagbara priser – endast hos Nordic Games

	Vårt Pris:	Rek.butikspris:
Actua Ice Hockey + Handkontroll + Minneskort	599:-	887:-
Allied General + 240 blocks minneskort	699:-	948:-
Castlevania + 240 blocks minneskort	699:-	948:-
CROC + Minneskort	549:-	748:-
Crash Bandicoot 2 + minneskort + spelguide	599:-	947:-
Die Hard Trilogy + Pistol Erazer Gun	599:-	748:-
Felony 11-79 + Mad Catz ratt + minneskort	999:-	1547:-
Final Fantasy 7 + 240 blocks minneskort	699:-	948:-
Final Fantasy 7 + spelguide	599:-	746:-
Final Fantasy 7 + FF7 T-Shirt	599:-	798:-
G-Police + Handkontroll + Minneskort	549:-	967:-
Grand Theft Auto + 240 blocks minneskort	549:-	848:-
Nagano Olympics + Handkontroll + Minne	699:-	[illegible]
NHL 98 + Minneskort + hockeykeps	499:-	750:-
Oddworld + 240 blocks minneskort	549:-	948:-
Resident Evil 2 (US) + 2 X-Tenders + spelguide	849:-	[illegible]
Test Drive 4 + Handkontroll Analog original	699:-	848:-
ToCA Touring Car + 240 blocks minneskort	649:-	948:-
Tomb Raider 2 + spelguide	599:-	748:-
Valfrittspel + Mad Catz ratt	1079	[illegible]

Om inget annat är angivet så är ovanstående handkontroller och minneskort tillverkade av Joytech Europe och finns i flera olika färger. Önskas någon speciell färg så nämn detta vid beställning.

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games



PSX TILLBEHÖR





499:-

ERAZER MP 5 GUN

pistol i realistiskt k-pist utförande.
- som gör att det sprids en stor skottsalva på ett tryck.
- vibrationer när du skjuter. Denna funktion kan även stängas av.
- "Special Weapon"-knapp som kan användas på vissa spel.
- och autoreloadknappar. Även manuell skottladdning.
- alla Playstation och Saturn pistolspel. Även GunConspel såsom Time Crisis, Point Break, Gun Bullet m.fl.

som vill ha det mest extrema. Enorm succé i USA och England.
4st AA batterier (ingår ej). Tillverkad av Blaze.
antal i Sverige, beställ nu!



STORSÄLJARE!

599:-

REAL ARCADE LIGHT GUN

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol finns nu äntligen i lager. Utvecklad av kräsna gamers som har gett den alla de funktioner och finesser som enbart riktiga freak vill ha. Enbart pistolen väger över 0,7 kg, vilken ger en härlig verklighetskänsla. Inbyggt är också en kickback som ger en kraftiga rekyler när du skjuter. För att ge kickbacken maximal effekt drivs den med en separat AC-adapter som medföljer. Fotpedaler för omladdda skott ingår för att få en riktig arkadkänsla à la Time Crisis. Vill du ej använda pedaler och kickback när du spelar justeras det med en on/off knapp.

Denna pistol passar alla normala pistolspel för Playstation och Saturn. I ett speciellt GunCon läge fungerar den även med Time Crisis m.fl.

Köp pistolernas Rolls Royce idag! Enligt flera tidningstest i England bättre än Namco's egen pistol. Tillverkad av Joytech europé.

Begränsat antal – först till kvarn...



399:-

PRO ACTION REPLAY – uppgraderad

KAMPANJPRIS t.o.m 30 mars!

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel. Evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.

Action Replay är helt menybaserad där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.

Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.

Finns även för Nintendo 64 och Sega Saturn.

För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

HK BARRACUDA

SUCCÉ I USA!

Barracuda

399:-

Endast hos Nordic Games!

Ny unik multifunktion handkontroll. Enligt vår egen testavdelning marknadens snyggaste och bekvämaste kontroll. Barracuda kommer ge dina spel en ny dimension och helt andra valmöjligheter. 14 stycken programbara knappar med vilka du en för en kan skapa och spara just din egen knappkombination. Utmärkt för t.ex fighting och sportspel.

- 3 olika kontrollägen; standard (digital), analog joystick och analog pad.
- Autofire knapp
- 10 programbara fireknappar
- Alla "vanliga" knappar som finns på originalkontrollen.

Utförlig engelsk manual ingår.



HK SONY ANALOG DUAL SHOCK

Vi har importerat ett fåtal exemplar av Sony's nya analoga kontroll från Japan. Inbyggd i kontrollen är rumblefunktionen Dual Shock. Denna fungerar på de flesta nya spel från Sony. I princip alla framtida stortitlar kommer vara kompatibla med Dual Shock. Officiellt kommer kontrollen att släppas i Europa under vår/sommar -98.

Sugen på det senaste? – ring och beställ Dual Shock av oss idag!

549:-



HK ASCIIGRIP

Ascii succékontroll finns äntligen i officiell europeisk version. Utvecklad för att passa till speciellt rollspel. Idén är att du med endast en hand kan kontrollera ditt spelande. Detta kan vara bra om du t.ex skall göra anteckningar samtidigt som du spelar. Givetvis programbara knappar för att du skall kunna ställa in just dina egna favorit kombinationer. Officiell Sony produkt.

399:-



HK ASCIIPAD

Officiell Sony kontroll liknande originalet. Annorlunda design för att vara mer bekväm. 360 graders styrkors för maximal precision.

Högsta kvalitet!

199:-



STORSÄLJARE!

129:-

HK POWER PAD

Exakt kopia på Sony's originalkontroll. Enligt uppgift tillverkad på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och originalbox. Finns i sex olika färger; svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

Köp 2 – betala 119:-/st



HK COMBATPAD

Tufft kamouflagefärgad i grönt/svart/brunt. Med turbo- och slowmotionknappar vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Bra kvalitet!

169:-



ARCADE STICK

Officiell Sony joystick tillverkad av Ascii. Stor bordsstick som i princip förvandlar dina fightingspel till arkadversioner.
360 graders styrspak med inbyggd microswitchteknik för maximal precision. I övrigt samma funktioner som Sony's original kontroll. Tips! – Kanonbra att spela fightingspel med. Extra kul när man har 2 st samtidigt!

Köp 2 – betala 399:-/st

499:-

MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittils. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas.
Växelspak för att ge extra bra realism.
En klassiker som alla fantatiker av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.'



649:-

HK XTREMEPAD

Häftig kontroll som blir självlysande när du släcker lampan. Med turbo- och slowmotionknappar vilket ökar underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Tuff att ha på kvällen. Överraska dina kompisar med "knäppaste" kontroll någonsin! Bra kvalitet!



169:-

HK SONY ANALOG

Sony's egna analoga och digitala kontroll. Två analoga styrspakar liknande Nintendo's kontroll. Numera är i princip alla spel kompatibla med analog kontroll. Bör finnas hos alla PSX gamers!



Köp 2 – betala 329:-/st

399:-



MINNESKORT 720 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 720 block. Digital display där du lätt ser vilken sida du sparar på. Tillverkat av Datel för högsta kvalitet. Motsvarar 48 stycken standard minneskort.

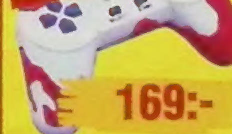
649:-

MINNESKORT STANDARD

Exakta kopior av Sony's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalitet. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger; transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

169:-





ÅTER I LAGER!

169:-

HK FIGHTERPAD

Osmakligt blodsfärgad rött/vitt. Med turbo- och slowmotionknappar, vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Med denna blodkontroll blir släkten garanterat upprörd! Bra kvalitet!

HK SONY ORIGINAL

Exakt samma kontroll som medföljer basenheten. Vill du ha ett säkert kort så är det en bra investering...Tre färger; grå, svart och vit.

269:-

NU ÄVEN SVART & VIT!

Köp 2 – betala 239:-/st



MINNESKORT 240 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 240 block. Välj minnessida med den knapp som sitter på framsidan. Tillverkat av Joytech Europe Ltd. Motsvarar 16 stycken standard minneskort.
Storsäljare!

329:-

HK SILVER/GULD

Härliga kontroller i lyxig guld- eller silver färg. Med turbo- och slowmotionknappar vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Snygga kontroller för dig som vill ha det lilla extra. Bra kvalitet!



169:-

Antennkabel, passar alla modeller	249	Multi Tap Sony original	499
CD-Ställ (10 PSX-spel)	149	Mus Sony original	399
Handkontroll Negcon	499	Rengöringset - Mad Catz Cleaning Kit	199
Handkontroll The Glove	999	RGB Kabel	198
Joystick Bio Grip Joytech Europe	249	Stereo Scart Kabel	198
Link Up Kabel	199	Tom Fodral	15
Minneskort Original	249	X Tender	99
Minneskort Original Färg	249		

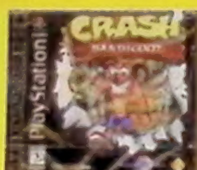
PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJARE RUNT OM I SVERIGE.
Kontakta din lokala handlare för mer information.



NORDIC GAMES POSTORDER TE

Nya Playstationspel från endast 169:-. Begränsat antal –


Actua Golf 2 .... 419:-


Crash Bandicoot 299:-

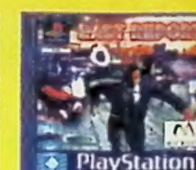

Hard Boiled 169:-


Sim City 2000 .... 449:-


Actua Soccer 249:-


VMX Racing 449:-


Discworld 2 .... 449:-


Last Report 419:-


Legacy of Kain 299:-


Risk 439:-


NHL 98 .... 439:-


Lethal Enforces 299:-


Adidas Powert Soccer 97 . 199:-


G Police 399:-


Monopoly 439:-

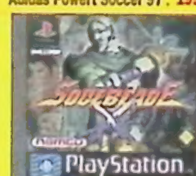

Street Fighter 2 Collection 439:-


Alien Trilogy 249:-


Madden 98 .... 439:-


Robotron X 199:-


Monster Trucks 299:-


Soulblade 299:-


All Star Soccer 199:-

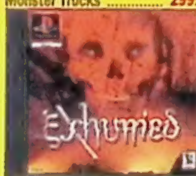

Kurushi 249:-


Grand Theft Auto 399:-


Dynasty Warriors 479:-


Speedster 249:-


Suikoden 499:-


Exhumed 439:-


Wing Over 399:-


Black Dawn 299:-


Felony 11-79 .... 449:-


Nightmare Creatures 419:-


FIFA 98 .... 399:-

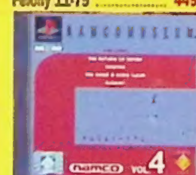

Worms 249:-


Motortoon GP 2 .... 299:-


Darklight Conflict 299:-


Wipe Out 2097 .... 249:-


Museum Piece 3 .... 199:-


Museum Piece 4 .... 199:-


C&C Red Alert 479:-


Marvel Super Heroes 459:-


Road Rash 249:-


Nascar 98 .... 439:-


Thunderhawk 2 .... 249:-


Super Football Champ. 399:-


Cool Boarders 2 .... 419:-

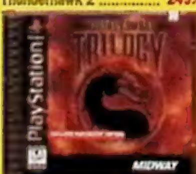

Whizz 249:-


PGA 98 .... 439:-

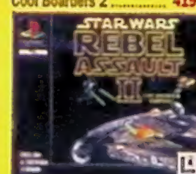

Rampage World Tour 429:-


Bust a Move 2 .... 249:-


Critical Depth 429:-

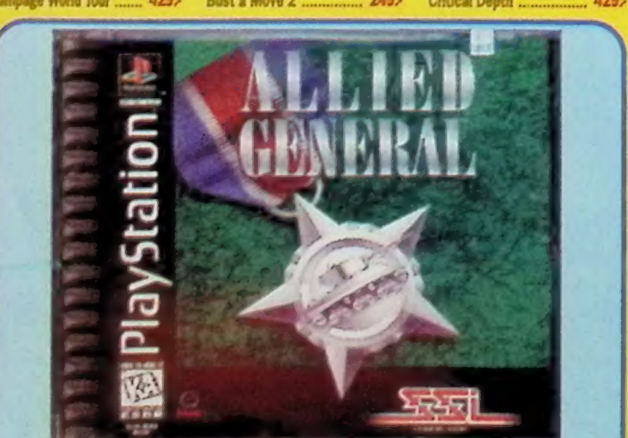

Mortal Kombat Trilogy 399:-


CROC 439:-


Rebel Assault 2 .... 449:-


Tennis Arena 369:-


Cheesy 299:-



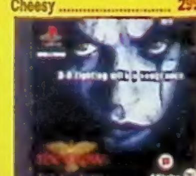
Allied General Panzer General tog alla strategifans med storm. Detta är andra delen i den bästa krigsstrategi serien någonsin. Scenariona utspelar sig under andra världskriget. Du kan välja mellan tre kampanjer; var amerikansk, sovjetisk eller brittisk general mot naziarmen. Totalt hela 35 olika scenarion att välja på. Dina trupper utvecklas och expanderas efter varje seger. Flera nya och unika enheter som t ex de finska skidtrupperna. Inbyggt i spelet ett antal så kallade "vad om..." scenarion som t ex vad skulle hänt ifall de allierade genomförde invasionen av Norge. Mycket svårt spel som tar många veckor att klara av. Manual bör läsas noga innan du börjar – detta spel är riktigt invecklat! 1-2 spelare.. .... **499:-**


Hercules 459:-


NBA In the Zone 2 .... 299:-


Warhammer 299:-


Tiger Shark 199:-


Crow City of Angels 249:-


Time Crisis + Pistol 699:-


Onside Soccer 249:-


Toshinden 3 .... 299:-


Hyper Match Tennis 299:-


Rock'n Roll Racing 2 .... 399:-


Gridrun 199:-


Rayman 249:-


Tomb Raider 2 .... 439:-


V-Rally 459:-


Raystorm 299:-

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

ng NU! Störst sortiment – Lägst priser – 24 h leverans

- K ... 399:-
- Overboard ... 479:-
- Pandemonium 2 ... 389:-
- Bushido Blade ... 419:-
- Formula 1 '97 ... 499:-
- Midnight Run ... 499:-
- Steel Reign ... 419:-
- Actua Soccer Club Ed. ... 249:-
- nt i Armstrong ... 299:-
- Duke Nukem 3D ... 439:-
- Machine Hunter ... 199:-
- Auto Destruct ... 439:-
- Street Fighter Ex Plus ... 459:-
- Actua Soccer 2 ... 409:-
- Mechwarrior 2 ... 249:-
- Air Combat ... 249:-
- enn Sword 2 ... 449:-
- Oddworld Abe's Odyssey ... 479:-
- Area 51 ... 299:-
- Magic the Gathering ... 459:-
- Soviet Strike ... 249:-
- ... 299:-
- Moto Racer ... 299:-
- Heavens Gate ... 419:-
- X2 ... 249:-
- Castlevania ... 479:-
- r Puzzle Fighter 2 ... 299:-
- Nanotek Warriors ... 199:-
- Clock Tower ... 449:-
- NBA Live 98 ... 399:-
- Syndicate Wars ... 299:-

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:

Minneskort 240 block **229:-**

Handkontroll i valfri färg **99:-**

Minneskort i valfri färg **119:-**

- ken Sword ... 299:-
- Jonah Lomu Rugby ... 449:-
- Devils Deception ... 449:-
- Mortal Kombat Mythology 449:-
- Rage Racer ... 399:-
- Crash Bandicoot 2 ... 449:-
- Tenka ... 369:-
- Jurassic Park Lost World ... 299:-
- lear Strike ... 299:-
- Command & Conquer ... 329:-
- Resident Evil Directors Cut 419:-
- Maximun Force ... 429:-
- Test Drive 4 ... 439:-
- Fighting Force ... 439:-
- Earthworm Jiom 2 ... 199:-
- Vandal Hearts ... 459:-
- Superstar Soccer Pro 459:-
- Warcraft 2 ... 299:-
- Destruction Derby 2 ... 249:-
- Need for Speed 2 ... 299:-
- Tobal No. 1 ... 199:-
- NHL Powerplay ... 199:-
- Riven Myst 2 ... 599:-
- Die Hard Trilogy ... 249:-
- dow Master ... 479:-
- ToCA Touring Cars ... 439:-
- Porsche Challenge ... 299:-
- Total NBA 97 ... 249:-
- Excalibur ... 249:-
- Primal Rage ... 249:-
- Track & Field ... 249:-
- Rally Cross ... 299:-
- al Fantasy 7 ... 479:-
- Twisted Metal 2 World Tour 459:-
- Hexen ... 249:-
- WCW v/s The World ... 399:-
- Trash It ... 299:-
- Ray Tracer ... 299:-
- True Pinball ... 249:-
- Toshinden 2 ... 199:-